

Notas de la colección *Las cavernas perdidas de Ixalan*

Recopiladas por Jess Dunks y Eric Levine

Documento modificado por última vez el 2 de noviembre de 2023

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

La sección “Notas generales” incluye información sobre la legalidad de las cartas y explica algunos de los conceptos y mecánicas de la colección.

Las secciones “Notas de cartas específicas” contienen respuestas a las preguntas más importantes, más comunes y más confusas que podrían ocurrírseles a los jugadores sobre una carta determinada de la colección. Podrás consultar el texto completo de las cartas en la sección “Notas de cartas específicas”. No están incluidas todas las cartas de la colección.

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Las cavernas perdidas de Ixalan* con el código de la colección LCI están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Innistrad: Cacería de medianoche*, *Innistrad: Compromiso escarlata*, *Kamigawa: Dinastía de neón*, *Calles de Nueva Capenna*, *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos*, *Pirexia: Todos serán uno*, *Marcha de las máquinas*, *Marcha de las máquinas: las secuelas*, *Las tierras salvajes de Eldraine* y *Las cavernas perdidas de Ixalan*.

Las cartas nuevas de Commander de *Las cavernas perdidas de Ixalan* con el código de la colección LCC están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage.

Treasure Trove es una minicolección complementaria de 20 cartas que se encuentra en las cajas de sobres de Draft y de edición. Se trata de veinte artefactos populares que regresan con el código de la colección LCC.

Los *invitados especiales* son cartas impresas anteriormente que llegan a la colección desde muchos lugares distintos. ¡Nunca se sabe quién o qué hará una visita! Hay 18 *invitados especiales* en *Las cavernas perdidas de Ixalan* y tienen el código de la colección SPG.

Las cartas de Treasure Trove, de *invitados especiales* y de Commander con el código de la colección LCC que se imprimieron con anterioridad seguirán siendo legales en los formatos en los que ya lo eran. Esto significa que son legales en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Las nuevas cartas de *Jurassic World* con el código de la colección REX están permitida en los formatos Commander, Legacy y Vintage. No son legales para jugar en los formatos Estándar, Pioneer ni Modern.

Busca en Magic.Wizards.com/Formats la lista completa de formatos, las colecciones de cartas permitidas y las listas de cartas prohibidas.

Visita Magic.Wizards.com/Commander para obtener más información sobre la variante Commander.

Visita Locator.Wizards.com para encontrar un evento o tienda cercana.

Nueva habilidad de palabra clave: elaborar

Mecánica que regresa: cartas de dos caras que se transforman

En la red de cuevas subterráneas de Ixalan hay un montón de tesoros (no confundir con Tesoros), pero, tal y como el propio plano, muchos de ellos no son lo que parecen. Con los materiales adecuados, los descubrimientos más inocuos pueden convertirse en potentes artefactos. No tendrás que investigar años y años para descubrir qué materiales debes usar: ¡la palabra clave elaborar te revelará la lista de ingredientes!

Mangual funesto

{R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+0.

Equipar {1}.

Elaborar con artefacto {3}{R}{R}. (*{3}{R}{R}, exiliar este artefacto, exiliar otro artefacto que controlas o una carta de artefacto de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.*)

////

Trabuco funesto

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+0 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, puedes sacrificar un artefacto que no sea el Trabuco funesto. Cuando lo hagas, esta criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo”.

Equipar {1}.

- Las habilidades de elaborar son habilidades activadas con costes que tienen un componente de maná y un componente de “materiales” adicionales.
- Las habilidades de elaborar se escriben “Elaborar con [materiales] [maná]”, lo que significa “[Maná], exiliar este permanente, exiliar [materiales] de entre los permanentes que controlas y/o cartas de tu cementerio: Regresa esta carta al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario. Activa esto solo como un conjuro”.
- La cara posterior de algunas cartas con la habilidad de elaborar hace referencia a las cartas “usadas para elaborarlas”. Se trata de las cartas exiliadas como parte del coste de la habilidad de elaborar de la cara frontal. Se considera que esas cartas se usaron para elaborar ese permanente mientras permanezcan exiliadas y el permanente siga en el campo de batalla, incluso si cambia el controlador del permanente o algunas de sus características (por ejemplo, debido a un efecto de copia).
- Si los materiales requeridos incluyen varios objetos, puedes exiliar algunos de ellos de entre los permanentes que controlas y el resto de entre las cartas en tu cementerio. No tienes por qué elegir solo permanentes o solo cartas de tu cementerio.

- Puedes exiliar las fichas que controlas como parte de los materiales requeridos. Sin embargo, como no son cartas y no permanecerán en el exilio, las habilidades que hagan referencia a lo que usaste para elaborar las caras posteriores no harán referencia a nada.
- Si una carta que no es una carta de dos caras que se transforma se convierte en una copia de una carta con la habilidad de elaborar, permanecerá en el exilio si activas la habilidad de elaborar. No regresará al campo de batalla.

Las cartas de dos caras no cambiaron desde la última vez que las vimos. He aquí los detalles:

- Cada cara de una carta de dos caras que se transforma tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras un permanente de dos caras que se transforma esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Todas las cartas de dos caras que se transforman de esta colección se lanzan boca arriba. En todas las zonas que no sean el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Si la carta está en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara que está boca arriba; las características de la otra cara se ignoran.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.
- La cara posterior de una carta de dos caras que se transforma suele tener un indicador de color que define su color. Las caras posteriores incoloras, como las tierras, no lo tienen.
- Una carta de dos caras que se transforma entra al campo de batalla con la cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o que la lances transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.
- Si debes poner una carta que no es una carta de dos caras en el campo de batalla transformada, no entrará al campo de batalla. En ese caso, se quedará en la zona en la que está. Por ejemplo, si una carta de una sola cara es una copia del Mangual funesto, exiliarla como parte del coste de su habilidad de elaborar hará que permanezca en el exilio.

Nueva acción de palabra clave: descubrir

Descubrir es una aventura de lo más emocionante. ¡Nunca sabes lo que encontrarás! Bueno, en realidad quizá sí, porque la acción de palabra clave descubrir te permite ahondar en tu biblioteca y lanzar algo sin pagar ningún coste.

Caminar con los ancestros

{4} {G}

Conjuro

Regresa hasta una carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano. Descubre 4. *(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 4 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*

- “Descubrir N” significa “Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de N o menos. Esa carta es la carta ‘descubierta’. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná si el valor de maná del hechizo resultante es menor o igual que N. Si no lanzas esa carta, ponla en tu mano. Pon las cartas exiliadas restantes en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio”.

- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
- Cuando descubres, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas la carta exiliada o si la pones en tu mano.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.
- Si la carta descubierta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Si no puedes lanzar la carta descubierta (quizá porque no hay objetivos legales para el hechizo), la pones en tu mano.
- Es posible que algunos hechizos y habilidades que hacen que descubras requieran objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá y no descubrirás.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de descubrir te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquiera de las dos mitades (siempre que su valor de maná sea menor o igual que el valor de descubrir del efecto), pero no ambas.
- Si descubres una carta de aventurero, una carta partida o una carta de dos caras modal, según el valor de descubrir del efecto, podrás lanzar esa carta con cualquier conjunto de características. Por ejemplo, si descubres 4 y muestras la Giganta galvánica (una carta de aventurero de *Las tierras salvajes de Eldraine* con un valor de maná de 4), podrías lanzar la Giganta galvánica, pero no Leer la tormenta (su Aventura, que tiene un valor de maná de 7). Si descubres 7 y muestras la Giganta galvánica, puedes lanzar la Giganta galvánica o Leer la tormenta.

Nueva palabra de habilidad: descender N/descenso abismal

Nueva mecánica: descender

Cuanto más te adentres en las cuevas que se esconden bajo la superficie de Ixalan, más emocionantes serán tus hallazgos. No obstante, cuanto más desciendas, más peligroso será. Descender es un nuevo término de las reglas que hace referencia a las veces que una carta de permanente va a tu cementerio desde cualquier parte.

Acechador de las estalactitas

{B}

Criatura — Bribón trasgo

1/1

Amenaza.

Al comienzo de tu paso final, si descendiste este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Acechador de las estalactitas. (*Descendiste si una carta de permanente fue a tu cementerio desde cualquier parte.*)

{2} {B}, sacrificar el Acechador de las estalactitas: La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza del Acechador de las estalactitas.

- Algunas cartas hacen referencia a un jugador que “descendió este turno”. Esto significa que una carta de permanente fue al cementerio de ese jugador desde cualquier parte este turno.

- Algunas cartas hacen referencia a la cantidad de veces que un jugador descendió este turno. Esas cartas se fijan en la cantidad de cartas de permanente que fueron al cementerio de ese jugador desde cualquier parte este turno.
- En ambos casos, no importa si esas cartas siguen en el cementerio de ese jugador.
- Una carta de permanente es una carta de artefacto, batalla, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker. Las fichas no son cartas y, aunque vayan al cementerio antes de dejar de existir, esa acción no cuenta como que un jugador descienda.
- Varias cartas tienen habilidades que empiezan con la frase “Al comienzo de tu paso final, si descendiste este turno...”. No es necesario que esas cartas estuvieran bajo tu control cuando descendiste. Por ejemplo, si una carta de permanente va a tu cementerio durante tu primera fase principal y lanzas el Acechador de las estalactitas durante tu segunda fase principal, su habilidad se disparará al comienzo de tu paso final.
- Las habilidades que empiezan con la frase “Al comienzo de tu paso final, si descendiste este turno...” solo se dispararán una vez durante tu paso final, independientemente de la cantidad de veces que descendiste este turno. Sin embargo, si no descendiste este turno en cuanto empiece tu paso final, la habilidad no se disparará. No es posible poner una carta de permanente en tu cementerio durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.

Descender N y descenso abismal son palabras de habilidad que destacan habilidades que se fijan en cuántas cartas de permanente hay en tu cementerio en un momento dado, al margen de cuándo llegaron ahí.

Lamento de los olvidados

{U} {B}

Conjuro

Descender 8 — Elige uno. Si hay ocho o más cartas de permanente en tu cementerio al lanzar este hechizo, en vez de eso, elige uno o más.

- Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.
 - El oponente objetivo descarta una carta.
 - Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.
- Las cartas con la palabra de habilidad “descender N” tienen habilidades que se fijan en si tienes al menos N cartas de permanente en tu cementerio.
 - Las cartas con la palabra de habilidad “descenso abismal” tienen habilidades que se fijan en la cantidad de cartas de permanente que hay en tu cementerio.
 - Algunas habilidades disparadas de descender incluyen una cláusula del “si” interviniente (por ejemplo, “si hay [cuatro u ocho] cartas de permanente en tu cementerio” en medio de la habilidad). Esas habilidades verifican tu cementerio en el momento en que fueran a dispararse para ver si pueden hacerlo. Si no tienes la cantidad necesaria de cartas de permanente en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se dispara. Si se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no tienes la cantidad necesaria de cartas de permanente en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

Habilidad de palabra clave que regresa: explorar

La palabra clave explorar apareció por primera vez en Ixalan. En esa colección descubrimos la superficie del mundo, pero ahora llegó el momento de explorar un nuevo bioma.

Desfossilizar

{4} {B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Esa criatura explora, luego explora de nuevo. *(Muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio. Luego, repite este proceso.)*

- Si una habilidad indica a una criatura que explore, su controlador muestra la primera carta de su biblioteca. Si es una carta de tierra, la pondrá en su mano. De lo contrario, pondrá un contador +1/+1 sobre esa criatura y luego elegirá entre dejar esa carta en la parte superior de la su biblioteca o ponerla en su cementerio.
- Una vez que una habilidad que hace que una criatura explore comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que explora después de que muestres una carta que no sea tierra, pero antes de que reciba un contador.
- Si no se muestra ninguna carta, probablemente porque la biblioteca de ese jugador está vacía, la criatura que explora recibe un contador +1/+1.
- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que explore, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura explora igualmente. Si muestras una carta que no sea tierra de esta manera, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada, pero podrás poner la carta mostrada en tu cementerio. Los efectos que se disparan “siempre que una criatura explore” se disparan según corresponda.
- Es posible que algunos hechizos o habilidades hagan que una criatura explore varias veces seguidas. Si muestras una carta que no sea tierra cuando una criatura explora, la dejas en la parte superior de tu biblioteca y luego la criatura vuelve a explorar inmediatamente después, volverás a mostrar la misma carta.
- En algunos casos poco habituales, los permanentes que no sean criatura pueden explorar. Por ejemplo, si la carta de criatura regresada por Desfossilizar de alguna manera no es una criatura cuando está en el campo de batalla, puede explorar igualmente. Harás las mismas acciones y quizá pongas un contador +1/+1 sobre ese permanente (ten en cuenta que algunos efectos hacen objetivo a una criatura y requieren igualmente un objetivo legal para que pueda explorar).

Nueva mecánica: fichas de Mapa

¿Quieres ayuda para adentrarte en lo desconocido? ¿Y si te digo que podrías... conocer lo desconocido? ¿Qué te parece un mapa?

Centinela de la ciudad sin nombre

{2} {G}

Criatura — Explorador guerrero tritón

3/4

Vigilancia.

Siempre que la Centinela de la ciudad sin nombre entre al campo de batalla o ataque, crea una ficha de Mapa. *(Es un artefacto con “{1}, {T}, sacrificar este artefacto: La criatura objetivo que controlas explora. Activa esto solo como un conjuro”.)*

- Las fichas de Mapa son un tipo de ficha predefinida. Cada una es un artefacto incoloro con el subtipo de artefacto Mapa y la habilidad “{1}, {T}, sacrificar este artefacto: La criatura objetivo que controlas explora. Activa esto solo como un conjuro”.

Nueva mecánica: contadores de consumación

Traer de vuelta algo (o a alguien) de entre los muertos nunca es tarea fácil. A veces es una oportunidad irrepetible, y ahí es donde entran en juego los contadores de consumación.

Paleontóloga intrépida

{1} {G}

Criatura — Druida humano

2/2

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{2}: Exilia la carta objetivo de un cementerio.

Puedes lanzar hechizos de criatura Dinosaurio de entre las cartas de las cuales eres propietario exiliadas con la Paleontóloga intrépida. Si lanzas un hechizo de esta manera, esa criatura entra al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.)*

- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

Ciclo de tierras que regresa: tierras sin sosiego

Las tierras salvajes de Eldraine estrenaron los cinco primeros miembros de este ciclo y con *Las cavernas perdidas de Ixalan* llegan cinco más.

Fondeadero sin sosiego

Tierra

El Fondeadero sin sosiego entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {W} o {U}.

{1} {W} {U}: Hasta el final del turno, el Fondeadero sin sosiego se convierte en una criatura Ave blanca y azul

2/3 con la habilidad de volar. Sigue siendo una tierra.

Siempre que el Fondeadero sin sosiego ataque, crea una ficha de Mapa.

- Si una de las tierras de este ciclo se convierte en una criatura debido a un efecto distinto al de su propia habilidad, la última habilidad se disparará igualmente siempre que ataque.
- Si una de las tierras de este ciclo se convierte en una criatura, pero no la controlaste de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ella ese turno.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *LAS CAVERNAS PERDIDAS DE IXALAN*:

Abuelo, eco ancestral
 {1}{W}{U}
 Criatura legendaria — Espíritu
 2/2
 Vuela, rebatir {2}.
 {1}{W}{U}: Exilia otro artefacto o criatura objetivo que controlas. Regresa esa al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Si se exilia una ficha de esta manera, deja de existir y no regresará al campo de batalla.
- La carta exiliada regresará al campo de batalla al comienzo del próximo paso final incluso si Abuelo, eco ancestral ya no está en el campo de batalla en ese momento.
- Si una carta de dos caras es exiliada de esta manera, regresará con su cara frontal boca arriba, sin importar qué cara estaba boca arriba cuando dejó el campo de batalla.

Acechador de las estalactitas
 {B}
 Criatura — Bribón trasgo
 1/1
 Amenaza.
 Al comienzo de tu paso final, si descendiste este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Acechador de las estalactitas. (*Descendiste si una carta de permanente fue a tu cementerio desde cualquier parte.*)
 {2}{B}, sacrificar el Acechador de las estalactitas: La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza del Acechador de las estalactitas.

- Usa la fuerza del Acechador de las estalactitas tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
 - Las estalactitas son las que cuelgan del techo de las cuevas. Es importante no confundirlas con las estalagmitas.
-

Aclazotz, Traición Primigenia
{3}{B}{B}
Criatura legendaria — Deidad murciélago
4/4

Vuela, vínculo vital.

Siempre que Aclazotz ataque, cada oponente descarta una carta. Por cada oponente que no pueda hacerlo, robas una carta.

Siempre que un oponente descarte una carta de tierra, crea una ficha de criatura Murciélago negra 1/1 con la habilidad de volar.

Cuando Aclazotz muera, regrésalo al campo de batalla girado y transformado bajo el control de su propietario.

////

Templo de los muertos

Tierra

(Se transforma de Aclazotz, Traición Primigenia.)

{T}: Agrega {B}.

{2}{B}, {T}: Transforma el Templo de los muertos.

Activa esto solo si un jugador tiene una o menos cartas en la mano y solo como un conjuro.

- Si una carta que no es una carta de dos caras que se transforma es una copia de Aclazotz, Traición Primigenia, no regresará al campo de batalla cuando muera.
- La última habilidad del Templo de los muertos se resolverá incluso si tienes dos o más cartas en la mano en ese momento.

Aguja de piedraimán

{1}{U}

Artefacto

Destello.

Cuando la Aguja de piedraimán entre al campo de batalla, gira hasta un artefacto o criatura objetivo y pon dos contadores de aturdimiento sobre ese permanente. Elaborar con artefacto {2}{U}. *({2}{U}, exiliar este artefacto, exiliar otro artefacto que controlas o una carta de artefacto de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.)*

////

Piedras de orientación

Artefacto

{1}, {T}: La criatura objetivo que controlas explora.

Activa esto solo como un conjuro. *(Muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.)*

- La habilidad de entra al campo de batalla de la Aguja de piedraimán puede hacer objetivo a un artefacto o criatura que ya esté girado. En ese caso, pondrás dos contadores de aturdimiento sobre ese artefacto o criatura.

Akal Pakal, Primera entre Iguales

{2} {U}

Criatura legendaria — Consejero humano

1/5

Al comienzo del paso final de cada jugador, si un artefacto entró al campo de batalla bajo tu control este turno, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en tu cementerio.

- La habilidad se disparará al margen de lo que le ocurrió al artefacto después de entrar. Quizá dejó el campo de batalla, entró bajo el control de otro jugador o dejó de ser un artefacto.
- Si solo hay una carta en tu biblioteca, la pones en tu mano.

Alijo de explorador

{1} {G}

Artefacto

El Alijo de explorador entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él.

Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella muera, pon un contador +1/+1 sobre el Alijo de explorador.

{T}: Mueve un contador +1/+1 del Alijo de explorador a la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro.

- Para mover un contador de un permanente a otro, el contador es removido del primer permanente y puesto sobre el segundo. Se aplicará cualquier habilidad que se fije en si un contador es removido o puesto sobre un permanente.
- Si el Alijo de explorador no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad activada se resuelve, no puedes remover un contador +1/+1 de él, por lo que no pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

Almas de los perdidos

{1} {B}

Criatura — Espíritu

/+1

Como coste adicional para lanzar este hechizo, descarta una carta o sacrifica un permanente.

Descenso abismal — La fuerza de las Almas de los perdidos es igual a la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio y su resistencia es igual a esa cantidad más 1.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia de las Almas de los perdidos funciona en todas las zonas. Mientras las Almas de los perdidos estén en tu cementerio, esa habilidad contará las propias Almas de los perdidos.
-

Amalia Benavides Aguirre

{W}{B}

Criatura legendaria — Explorador vampiro

2/2

Rebatir—Pagar 3 vidas.

Siempre que ganes vidas, Amalia Benavides Aguirre explora. Luego, destruye todas las otras criaturas si la fuerza de Amalia es de 20 exactamente. *(Para que esta criatura explore, muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.)*

- Si varias criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, el daño infligido por cada una de esas criaturas es un evento de ganancia de vidas separado y la habilidad de Amalia Benavides Aguirre se disparará esa misma cantidad de veces.
- Para destruir todas las otras criaturas, la fuerza de Amalia Benavides Aguirre debe ser de 20 exactamente durante la resolución de su última habilidad tras terminar de explorar. Si es mayor o menor de 20, no se destruye nada.
- La fuerza de Amalia Benavides Aguirre solo se verifica una vez, en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Tanto la instrucción de que Amalia Benavides Aguirre explore como el efecto que ocurre si la fuerza de Amalia Benavides Aguirre es de 20 exactamente forman parte de la misma habilidad. Los jugadores no pueden responder a la habilidad después de conocer el resultado de la exploración.

Ángel resplandeciente

{1}{W}{W}

Criatura — Ángel

3/3

Vuela.

Al comienzo de cada paso final, si has ganado 5 o más vidas este turno, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

{3}{W}{W}{W}: Hasta el final del turno, el Ángel resplandeciente obtiene +2/+2 y gana la habilidad de vínculo vital.

- La habilidad disparada del Ángel resplandeciente verifica si ganaste un total de 5 o más vidas durante el turno. No importa si también perdiste vidas o si tu total de vidas es mayor de lo que era al comienzo del turno. Tampoco importa si el Ángel resplandeciente estaba en el campo de batalla cuando ocurrió la ganancia de vidas.
- No es necesario que hayas ganado 5 vidas a la vez para satisfacer la habilidad disparada del Ángel resplandeciente.
- Si no ganaste vidas durante el turno antes de que comience el paso final, la habilidad disparada del Ángel resplandeciente no se disparará. Ganar vidas durante el paso final no hará que la habilidad se dispare.
- Solo creas una ficha de Ángel, sin importar cuántas veces hayas ganado 5 o más vidas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no satisfarán la habilidad disparada del Ángel resplandeciente, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
-

Anim Pakal, la Milésima Luna

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

1/2

Siempre que ataques con una o más criaturas que no sean Gnomo, pon un contador +1/+1 sobre Anim Pakal, luego crea X fichas de criatura artefacto Gnomo incoloras 1/1 que están giradas y atacando, donde X es la cantidad de contadores +1/+1 sobre Anim Pakal.

- No es necesario que Anim Pakal, la Milésima Luna sea una de las criaturas que no sean Gnomo con las que atacas para que su habilidad se dispare, pero puede serlo.
 - Tú eliges a qué jugador, planeswalker o batalla atacan las fichas de Gnomo. Cada ficha de Gnomo puede entrar atacando a un jugador, planeswalker o batalla distinto, que no tienen por qué ser los mismos a los que están atacando las criaturas que no sean Gnomo.
 - Aunque las fichas de Gnomo entran al campo de batalla como criaturas atacantes, nunca se declararon como criaturas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entren al campo de batalla atacando.
 - Si Anim Pakal ya no está en el campo de batalla cuando la habilidad disparada se resuelve, crearás Gnomos igualmente. Usa la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre ella cuando estuvo por última vez en el campo de batalla.
-

Antigüedad presente

{2}{G}

Instantáneo

Muestra las cuatro primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes poner en tu mano una carta de criatura y/o de tierra de entre ellas. Pon el resto en tu cementerio.

- Mientras se resuelve la Antigüedad presente, puedes poner en tu mano una carta de criatura, una carta de tierra, una carta de criatura y una carta de tierra o ninguna carta.
-

Antorcha fuegosol

{R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+0 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, puedes sacrificar la Antorcha fuegosol. Cuando lo hagas, esta criatura hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo”.

Equipar {1}. (*{1}*: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)

- No eliges un objetivo para la habilidad disparada otorgada por la Antorcha fuegosol cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas la Antorcha fuegosol de esta

manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

- La fuente del daño es la criatura equipada, no la Antorcha fuegosol.

Aparato de radiestesia

{1} {R}

Artefacto

Siempre que el Aparato de radiestesia u otro artefacto entre al campo de batalla bajo tu control, hasta una criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 y gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Luego, transforma el Aparato de radiestesia si controlas cuatro o más artefactos.

////

Gruta de geodas

Tierra — Cueva

(Se transforma del Aparato de radiestesia.)

{T}: Agrega {R}.

{2} {R}, {T}: Hasta el final del turno, la criatura objetivo gana la habilidad de prisa y obtiene +X/+0, donde X es la cantidad de artefactos que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

- El valor de X para la última habilidad de la Gruta de geodas solo se determina en cuanto se resuelve. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de artefactos que controlas.

Aparecido famélico

{2} {B} {B}

Criatura — Horror espíritu

4/4

Cuando el Aparecido famélico entre al campo de batalla, escruta 2. Luego, por cada carta que pongas en la parte superior de tu biblioteca, robas una carta y pierdes 3 vidas.

Descender 8 — Siempre que robes una carta, si hay ocho o más cartas de permanente en tu cementerio, el oponente objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Excepto en algunos casos poco habituales, las cartas que pones en la parte superior de tu biblioteca cuando escrutas son las cartas que robas.
 - Para la habilidad de entra al campo de batalla del Aparecido famélico, si decides poner cartas en tu cementerio por la habilidad de escrutar, lo haces antes de robar cartas. Si hay ocho o más cartas de permanente en tu cementerio para cuando robas cartas, esos robos harán que se dispare la habilidad de descender 8.
-

Aparición tentacular

{1} {B} {G}

Conjuro

Descenso abismal — Regresa al campo de batalla la carta de permanente objetivo que no sea tierra en tu cementerio con valor de maná menor o igual que la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio.

- La carta de permanente objetivo que no sea tierra cuenta para la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio a efectos de la Aparición tentacular.
- Como todos los hechizos que requieren objetivos, la Aparición tentacular verificará que su objetivo siga siendo legal en cuanto intente resolverse. Usa la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio en ese momento, aunque sea una cantidad distinta a la que había cuando lanzaste el hechizo. Si el valor de maná de la carta de permanente es mayor que la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio en ese momento, la Aparición tentacular no se resolverá.

Aplastador de las cavernas

{4} {G} {G}

Criatura — Dinosaurio

7/7

Cuando el Aplastador de las cavernas entre al campo de batalla, adivina 2. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo y el resto en la parte superior en cualquier orden.*)

{3} {G}: El Aplastador de las cavernas no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos este turno.

- Activar la última habilidad del Aplastador de las cavernas después de que haya sido bloqueado por una o más criaturas con fuerza de 2 o menos no cambiará ni anulará esos bloqueos.
- Reducir la fuerza de una criatura después de que haya bloqueado el Aplastador de las cavernas no removerá esa criatura bloqueadora del combate ni hará que el Aplastador de las cavernas deje de estar bloqueado.

Araña de la mina

{3} {G}

Criatura — Araña

3/4

Alcance.

Cuando la Araña de la mina entre al campo de batalla, puedes moler dos cartas. (*Puedes poner las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)

- Si no tienes al menos dos cartas en tu biblioteca, no puedes elegir moler dos cartas.
-

Autorreflexión

{4} {U} {U}

Conjuro

Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.

Retrospectiva {3} {U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la nueva ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó la ficha.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura objetivo también funcionará.

Ayuda de los ancestros

{1} {R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

Crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

- Si el objetivo de la Ayuda de los ancestros es ilegal en cuanto el hechizo intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Tesoro.

Bentisaurio sinuoso

{5} {U}

Criatura — Dinosaurio

4/4

Cuando el Bentisaurio sinuoso entre al campo de batalla, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de Cuevas que controlas más la cantidad de cartas de Cueva en tu cementerio. Pon dos de esas cartas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si X es 1, mirarás la primera carta de tu biblioteca y la pondrás en tu mano. Si X es 0, no mirarás ninguna carta de la parte superior de tu biblioteca.
-

Birladora en velacometa
{2} {U}
Criatura — Pirata humano
2/3

Vuela, rebatir {1}.
Cuando la Birladora en velacometa entra al campo de batalla, por cada jugador, elige hasta un otro artefacto o criatura objetivo que controla ese jugador. Mientras la Birladora en velacometa permanezca en el campo de batalla, los permanentes elegidos se convierten en artefactos Tesoro con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color” y pierden todas las otras habilidades.

- Los objetivos de la habilidad de entra al campo de batalla de la Birladora en velacometa perderán cualquier otro subtipo y tipo de carta que tuviesen y solo serán artefactos Tesoro mientras la Birladora en velacometa permanezca en el campo de batalla. Seguirán teniendo cualquier supertipo que tuviesen.
- Si la Birladora en velacometa deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, esa habilidad no tendrá efecto. Los permanentes objetivo no se convertirán en Tesoros.
- Si algunos de los objetivos, pero no todos, son ilegales en cuanto la habilidad se resuelve, los objetivos ilegales no se verán afectados. Solo los objetivos legales restantes se convertirán en Tesoros.

Caballería del Sol Ardiente
{1} {R}
Criatura — Caballero humano
2/2

Siempre que la Caballería del Sol Ardiente ataque o bloquee mientras controlas un Dinosaurio, la Caballería del Sol Ardiente obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Si controlabas un Dinosaurio cuando declaraste la Caballería del Sol Ardiente como atacante o bloqueadora, no importa si sigues controlando uno en cuanto su habilidad se resuelve. La Caballería del Sol Ardiente seguirá obteniendo +1/+1 hasta el final del turno.

Cadáveres de los perdidos
{2} {B}
Encantamiento
Los Esqueletos que controlas obtienen +1/+0 y tienen la habilidad de prisa.

Cuando los Cadáveres de los perdidos entren al campo de batalla, crea una ficha de criatura Pirata Esqueleto negra 2/2.
Al comienzo de tu paso final, si descendiste este turno, puedes pagar 1 vida. Si lo haces, regresa los Cadáveres de los perdidos a la mano de su propietario. (*Descendiste si una carta de permanente fue a tu cementerio desde cualquier parte.*)

- Decides si pagar 1 vida en cuanto la última habilidad se resuelve. Si decides pagar 1 vida y los Cadáveres de los perdidos siguen en el campo de batalla, regresarán inmediatamente a la mano de su propietario.

Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que decides pagar vidas y el momento en que la carta regresa de esta manera.

Caída desafortunada

{3} {U}

Instantáneo

El propietario del artefacto o criatura objetivo pone ese permanente en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

- El propietario del permanente elige si lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Si se ponen varias cartas en la biblioteca de esta manera (como cuando el hechizo hace objetivo a un permanente combinado), el propietario de ese permanente pone todas las cartas en la parte superior o todas las cartas en el fondo. Puede ponerlas en el orden que quiera y no tiene que mostrar el orden.
-

Calzón, saqueador ansioso

{2} {R}

Criatura legendaria — Pirata trasgo

3/3

Daña primero.

Siempre que un Pirata que controlas ataque, elige uno que no haya sido elegido este turno:

- Crea una ficha de Tesoro.
 - La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
 - Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugarla este turno.
- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
 - Si no puedes elegir un modo legalmente porque los tres fueron elegidos ese turno, esa copia de la habilidad se remueve de la pila sin tener ningún efecto.
 - Si de alguna manera controlas dos o más copias de Calzón, saqueador ansioso, lleva el registro de qué modos se eligieron cada turno para la habilidad de cada una de ellas por separado.
-

Canto estupefaciente

{1} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura o Vehículo.

Cuando el Canto estupefaciente entre al campo de batalla, puedes moler dos cartas. (*Puedes poner las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)

Descenso abismal — El permanente encantado obtiene -X/-0, donde X es la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio.

- Si no tienes al menos dos cartas en tu biblioteca, no puedes elegir moler dos cartas.
- El valor de X cambiará a medida que cambie la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio.

Caparocti, Nacido del Sol

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

4/4

Siempre que Caparocti, Nacido del Sol ataque, puedes girar dos criaturas y/o artefactos enderezados que controlas. Si lo haces, descubre 3. *(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*

- Si Caparocti, Nacido del Sol está enderezado en cuanto su habilidad se resuelve (por ejemplo, porque tiene la habilidad de vigilancia), puede girarse para su propia habilidad.
- Para la habilidad de Caparocti, Nacido del Sol, puedes girar dos criaturas y/o artefactos enderezados que controlas cualesquiera, incluso criaturas que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente.

Catalejo hechizado

{2}

Artefacto

En cuanto el Catalejo hechizado entre al campo de batalla, mira la mano de un oponente y luego elige cualquier nombre de carta.

Las habilidades activadas de las fuentes con el nombre elegido no pueden activarse a menos que sean habilidades de maná.

- Puedes elegir cualquier nombre de carta, incluso si esa carta no tiene una habilidad activada normalmente. No estás limitado a los nombres de las cartas que viste en la mano de tu oponente.
 - No puedes elegir el nombre de una ficha a menos que esa ficha tenga el mismo nombre que una carta.
 - Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La última habilidad del Catalejo hechizado no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
 - Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
 - El Catalejo hechizado afecta a las cartas al margen de la zona en la que estén. Esto incluye las cartas en la mano, las cartas en el cementerio y las cartas exiliadas.
-

Caverna de ánimas

Tierra

En cuanto la Caverna de ánimas entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de criatura del tipo elegido y ese hechizo no puede ser contrarrestado.

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Humano o Guerrero. Los tipos de cartas como artefacto no se pueden elegir.
- El hechizo no puede ser contrarrestado si el maná producido por la Caverna de ánimas se usa para cubrir cualquier coste del hechizo, incluso un coste adicional como un coste de estímulo. Esto sucede incluso si usas el maná para pagar un coste adicional mientras lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”.

Celadora de la creación solar

{3} {R}

Criatura — Artífice humano

3/3

Siempre que descubras, descubre de nuevo con el mismo valor. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- “Descubres” cuando terminas el proceso de mostrar cartas, exiliar una carta que no sea tierra apropiada, lanzar esa carta o ponerla en tu mano y poner las cartas exiliadas restantes en el fondo de tu biblioteca en orden aleatorio, incluso si una o más de esas acciones fueran imposibles por algún motivo.

Centinela del naufragio

{1} {U}

Criatura — Pirata humano

3/3

Defensor.

Mientras un artefacto haya entrado al campo de batalla bajo tu control este turno, la Centinela del naufragio puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

- Una vez que un artefacto haya entrado al campo de batalla bajo tu control, la Centinela del naufragio puede atacar ese turno como si no tuviera la habilidad de defensor. No importa si ese artefacto sigue siendo un artefacto o si sigue bajo tu control.

Chimil, el sol interior

{6}

Artefacto legendario

Los hechizos que controlas no pueden ser contrarrestados.

Al comienzo de tu paso final, descubre 5. (*Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 5 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.*)

- La primera habilidad de Chimil, el sol interior se aplica solo mientras está en el campo de batalla. Mientras sea un hechizo, puede ser contrarrestada.
- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a hechizos que no se pueden contrarrestar. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el hechizo que no se puede contrarrestar no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.

Ciudadela anegada
Tierra — Cueva

La Ciudadela anegada entra al campo de batalla girada.
En cuanto entre, elige un color.

{T}: Agrega un maná del color elegido.

{T}: Agrega dos manás del color elegido. Usa este maná solo para activar habilidades de fuentes tierra.

- “Fuentes tierra” incluye cualquier objeto con el tipo de carta tierra. Esto significa que, por ejemplo, puedes usar el maná para activar una habilidad de una tierra que controlas o de una carta de tierra en tu mano o cementerio.
- Puedes usar los dos manás que agrega la última habilidad para la misma habilidad o para dos habilidades distintas.

Confluencia de cosmio

{4} {G}

Conjuro

Elige tres. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- Busca en tu biblioteca una carta de Cueva, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.
- Pon tres contadores +1/+1 sobre una Cueva que controlas. Se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.
- Destruye el encantamiento objetivo.

- Tú eliges los modos en cuanto lanzas el hechizo. Una vez que se eligen los modos, no se pueden cambiar.
- Si un modo requiere un objetivo, puedes elegir ese modo solo si hay un objetivo legal disponible. Haz caso omiso a los requisitos para hacer objetivo de los modos que no elijas. Cada vez que elijas ese modo, puedes elegir un objetivo distinto o el mismo.
- En particular, el segundo modo no requiere ningún objetivo. En cuanto la Confluencia de cosmio se resuelve, eliges qué Cueva que controlas se verá afectada. Si procede, puedes elegir una Cueva que acabes de poner en el campo de batalla con el primer modo.
- Al margen de qué combinación de modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
- Si eliges el mismo modo más de una vez, escoges su orden relativo en cuanto lanzas el hechizo. Por ejemplo, si eliges el último modo de la Confluencia de cosmio más de una vez, escoges el orden relativo para destruir los encantamientos objetivo.
- Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que un hechizo acabe de resolverse.

- Si se copia una Confluencia, el efecto que crea la copia normalmente te permitirá elegir nuevos objetivos, pero no podrás elegir nuevos modos.
 - Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que se resuelva una Confluencia, el hechizo se contrarrestará y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.
-

Conseguir el premio gordo
 {4} {R} {R} {R}

Conjuro

Descubre 10. Si el valor de maná de la carta descubierta es menor que 10, crea una cantidad de fichas de Tesoro giradas igual a la diferencia. *(Para descubrir 10, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 10 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*

- No crearás ninguna ficha de Tesoro hasta que termines de descubrir. Por ejemplo, si la carta que descubres tiene “Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica un artefacto”, no puedes sacrificar uno de los Tesoros de Conseguir el premio gordo para pagar ese coste adicional.
-

Conservador de la excavación

{2}

Criatura artefacto — Gnomo

2/1

Sacrificar el Conservador de la excavación: Exilia hasta cuatro cartas objetivo de un solo cementerio. Activa esto solo como un conjuro.

Cuando el Conservador de la excavación muera, puedes pagar {4}. Si lo haces, descubre 4. *(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 4 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*

- La habilidad disparada del Conservador de la excavación se disparará si muere por cualquier motivo, no solo porque lo sacrificaras debido a su habilidad activada.
-

Cría beligerante

{1} {R}

Criatura — Dinosaurio

3/2

Arrolla.

Siempre que otro Dinosaurio entre al campo de batalla bajo tu control, puedes hacer que la fuerza base de la Cría beligerante se convierta en la fuerza de esa criatura hasta el final del turno.

- La habilidad de la Cría beligerante sobrescribe todos los efectos previos que fijan su fuerza, incluidas las copias previas de esa habilidad. Si comienzan a aplicarse otros efectos que fijan su fuerza a valores específicos después de que la habilidad se resuelva, incluidas las copias futuras de la habilidad, sobrescribirán ese efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza de la Cría beligerante sin fijarla a un valor específico se aplicarán a la nueva fuerza base sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que cambian su fuerza.

Custodio del saber de Ixalli

{G}

Criatura — Druida humano

1/1

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Dinosaurio o activar una habilidad de una fuente Dinosaurio.

- Una “fuente Dinosaurio” es cualquier objeto con el tipo de criatura Dinosaurio. Esto significa que, por ejemplo, puedes usar el maná para activar una habilidad de un Dinosaurio que controlas o de una carta de Dinosaurio en tu mano o cementerio.

Defensora del cielo interior

{W}

Criatura — Soldado humano

1/2

Mientras la Defensora del cielo interior tenga tres o más contadores sobre ella, tiene las habilidades de volar y vigilancia.

Girar tres criaturas y/o artefactos enderezados que controlas: Pon un contador +1/+1 sobre la Defensora del cielo interior. Adivina 1. Activa esto solo como un conjuro.

- Puedes girar tres criaturas y/o artefactos enderezados que controlas cualesquiera, incluso la propia Defensora del cielo interior y otras criaturas que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad activada de la Defensora del cielo interior.

Dentellada triunfal

{R}

Conjuro

La Dentellada triunfal hace una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a 2 o a la mayor fuerza entre los Dinosaurios que controlas, lo que sea mayor.

- La cantidad de daño que hace la Dentellada triunfal se determina en cuanto se resuelve. Si no controlas ningún Dinosaurio en ese momento o si los Dinosaurios que controlas son chiquititos, la Dentellada triunfal hará 2 puntos de daño.

Derramasangre de Aclazotz

{1}{B}{B}{B}

Criatura — Demonio vampiro

2/4

Vuela.

Si un oponente fuera a perder vidas durante tu turno, en vez de eso, pierde el doble de esa cantidad de vidas. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

- La última habilidad del Derramasangre de Aclazotz no cambia la cantidad de daño hecho a los oponentes. Por ejemplo, si una criatura 1/1 con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a un oponente en tu turno, el oponente perdería 2 vidas, pero tú solo ganarías 1 vida.
-

Desmantelador audaz

{1}{W}

Criatura — Artífice humano

1/4

Los artefactos que controlan tus oponentes entran al campo de batalla girados.

{X}{X}{W}, sacrificar el Desmantelador audaz:

Destruye cada artefacto con valor de maná de X.

- Si un artefacto que controla un oponente entra al campo de batalla al mismo tiempo que el Desmantelador audaz entra al campo de batalla, el efecto del Desmantelador audaz no se aplicará a ese artefacto.
 - La última habilidad del Desmantelador audaz solo destruye artefactos cuyo valor de maná sea exactamente X.
-

Despertar de Abuelo

{X}{3}{W}

Conjuro

Regresa la carta de artefacto o de encantamiento objetivo que no sea Aura de tu cementerio al campo de batalla con X contadores +1/+1 adicionales sobre ella. Es una criatura Espíritu 1/1 con la habilidad de volar además de sus otros tipos.

- Una carta de criatura artefacto o una carta de criatura encantamiento regresada de esta manera tendrá una fuerza y resistencia base de 1/1.
 - Un Equipo que también es una criatura no puede ser anexado a nada. Puedes activar su habilidad de equipar, pero no será anexado.
 - Si otro efecto hace que uno de los permanentes regresados se convierta en una criatura y fija su fuerza y resistencia base en cuanto lo hace, esa criatura tendrá esa fuerza y resistencia; no será una 1/1. En particular, tripular un Vehículo no fija su fuerza y resistencia, por lo que un Vehículo seguirá siendo 1/1 si lo tripulas.
-

Devorado por pirañas

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

La criatura encantada pierde todas las habilidades y es una criatura Esqueleto negra con fuerza y resistencia base de 1/1. *(Pierde todos los otros tipos de carta y de criatura.)*

- Devorado por pirañas sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura, como el efecto de la Magnitud magnífica, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.
- Si la criatura encantada tenía cualquier subtipo que no fueran tipos de criatura, como Equipo, Vehículo o Cueva, también los pierde.

Diario de Tarrian

{1}{B}

Artefacto legendario

{T}, sacrificar otro artefacto o criatura: Roba una carta.

Activa esto solo como un conjuro.

{2}, {T}, descartar tu mano: Transforma el Diario de Tarrian.

////

La tumba de Aclazotz

Tierra legendaria — Cueva

(Se transforma del Diario de Tarrian.)

{T}: Agrega {B}.

{T}: Puedes lanzar un hechizo de criatura desde tu cementerio este turno. Si lo haces, entra al campo de batalla con un contador de consumación sobre él y es un Vampiro además de sus otros tipos. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.)*

- Puedes descartar tu mano incluso si tienes cero cartas.
- No eliges qué hechizo de criatura vas a lanzar mientras activas o resuelves la última habilidad de La tumba de Aclazotz. La habilidad crea un permiso para que puedas lanzar un hechizo de criatura desde tu cementerio más adelante en el turno.
- Debes seguir igualmente todos los permisos y restricciones sobre cuándo lanzar hechizos de criatura con el permiso que otorga la última habilidad de La tumba de Aclazotz. Normalmente, solo podrás lanzarlos durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- El hechizo de criatura que lances será un Vampiro además de sus otros tipos mientras esté en la pila. La criatura resultante será un Vampiro además de sus otros tipos.

- Si de alguna manera activas la habilidad de La tumba de Aclazotz más de una vez durante un turno, puedes lanzar un hechizo de criatura con el permiso de cada habilidad. De manera similar, si otro efecto te permite lanzar un hechizo de criatura desde tu cementerio, puedes usar ese permiso y más adelante usar la habilidad de La tumba de Aclazotz para lanzar otro hechizo de criatura.

Dracosaurio acaparahuesos

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón dinosaurio

5/5

Vuela, daña primero.

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugarlas este turno. Si exiliaste una carta de tierra de esta manera, crea una ficha de criatura Dinosaurio roja 3/1. Si exiliaste una carta que no sea tierra de esta manera, crea una ficha de Tesoro.

- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Si exilias dos cartas de tierra, solo crearás una ficha de Dinosaurio. De manera similar, si exilias dos cartas que no sean tierra, solo crearás una ficha de Tesoro.
- Si exilias una carta de tierra y una carta que no sea tierra, crearás una ficha de Dinosaurio y luego una ficha de Tesoro.

Eclipse malicioso

{1} {B} {B}

Conjuro

Todas las criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

Si una criatura que controla un oponente fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- Las criaturas que controlan los oponentes se exiliarán si fueran a morir por cualquier motivo ese turno, no solo si fueran a morir porque el Eclipse malicioso redujo su resistencia a 0 o menos.
 - Aunque el efecto -2/-2 solo se aplica a las criaturas que están en el campo de batalla en cuanto el Eclipse malicioso se resuelve, el efecto de reemplazo se aplica a todas las criaturas que los oponentes controlan ese turno, incluso las que entran al campo de batalla después de que el Eclipse malicioso se resuelva, las cartas que no sean criatura que se convierten en criaturas después de que el Eclipse malicioso se resuelva y las criaturas que empiezan a controlar los oponentes después de que el Eclipse malicioso se resuelva.
-

Eco de las profundidades
{2}{G}{U}
Criatura — Espíritu tritón
4/4

Al comienzo del combate en tu turno, el Eco de las profundidades explora. Luego, puedes hacer que se convierta en una copia de otra criatura que controlas hasta el final del turno. *(Para que esta criatura explore, muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.)*

- Una vez que el Eco de las profundidades se convierta en una copia de otra criatura, ya no tendrá su habilidad disparada hasta el final del turno.
- El Eco de las profundidades copia exactamente lo que está impreso en la criatura elegida (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Los efectos que no son de copia que ya se hayan aplicado al Eco de las profundidades se le seguirán aplicando. Por ejemplo, los contadores +1/+1 sobre él seguirán afectándolo.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el Eco de las profundidades se convierte en una copia de una criatura que está copiando otra cosa, el Eco de las profundidades se convierte en una copia de lo que sea que esté copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada es una ficha, el Eco de las profundidades copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó esa ficha. El Eco de las profundidades no se convierte en una ficha (pero quizá ya lo sea).

El Beligerante
{2}{U}{R}
Artefacto legendario — Vehículo
5/5

Siempre que El Beligerante ataque, crea una ficha de Tesoro. Hasta el final del turno, puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento y puedes jugar tierras y lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca.
Tripular 3.

- Cuando la habilidad disparada de El Beligerante se resuelva, puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras hasta el final del turno (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.

- Si la primera carta de tu biblioteca tiene una Aventura, puedes lanzar el hechizo de Aventura de esta manera.
- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo lanzar hechizos y jugar tierras desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera.

El calendario del milenio

{1}

Artefacto legendario

Siempre que endereces uno o más permanentes durante tu paso de enderezar, pon esa misma cantidad de contadores de tiempo sobre El calendario del milenio.

{2}, {T}: Duplica la cantidad de contadores de tiempo sobre El calendario del milenio.

Cuando haya 1000 o más contadores de tiempo sobre El calendario del milenio, sacrificalo y cada oponente pierde 1000 vidas.

- La primera habilidad de El calendario del milenio se dispara durante el paso de enderezar. Sin embargo, como ningún jugador obtiene la prioridad durante el paso de enderezar, la habilidad espera hasta que empiece el mantenimiento para ir a la pila. En ese momento, también se disparará cualquier disparo del tipo “al comienzo del mantenimiento”. Esas habilidades y la habilidad de El calendario del milenio van a la pila en ese momento.
- Si la última habilidad de El calendario del milenio se contrarresta o si se remueve de la pila de algún modo, se volverá a disparar inmediatamente si El calendario del milenio sigue teniendo 1000 o más contadores de tiempo sobre él.

El micotirano

{1}{B}{G}

Criatura legendaria — Hongo anciano

/

Arrolla.

Tanto la fuerza como la resistencia de El micotirano son iguales a la cantidad de criaturas que controlas que son Hongos y/o Saprolines.

Al comienzo de tu paso final, crea X fichas de criatura Hongo negras 1/1 con “Esta criatura no puede bloquear”, donde X es la cantidad de veces que descendiste este turno. *(Desciendes cada vez que una carta de permanente va a tu cementerio desde cualquier parte.)*

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia de El micotirano funciona en todas las zonas. Mientras El micotirano esté en el campo de batalla (y siga siendo un Hongo o, de alguna manera, un Saprolin), esa habilidad contará al propio El micotirano.
- Si controlas una criatura que es tanto un Hongo como un Saprolin, solo se cuenta una vez para la segunda habilidad de El micotirano.

El nexo craniespora

{6} {G} {G}

Artefacto legendario

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

Siempre que una o más criaturas que no sean fichas que controlas mueran, crea una ficha de criatura Dinosaurio Hongo verde con fuerza y resistencia base iguales a la fuerza total de esas criaturas.

{2}, {T}: Duplica la fuerza de la criatura objetivo hasta el final del turno.

- El primer paso de lanzar un hechizo es moverlo a la pila. Si esto hace que cambie la mayor fuerza entre las criaturas que controlas (por ejemplo, si controlas una criatura con “La fuerza de esta criatura es igual a la cantidad de cartas en tu mano”), esa nueva fuerza se usará para determinar la reducción de coste.
- Una vez que determines el coste de lanzamiento de El nexo craniespora, puedes activar habilidades para pagar ese coste. Si la mayor fuerza entre las criaturas que controlas cambia mientras activas habilidades de maná, el coste de lanzamiento de El nexo craniespora sigue siendo el que determinaste anteriormente.
- Usa la fuerza de las criaturas que no sean fichas que murieron tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar la fuerza y resistencia base de la ficha creada por la segunda habilidad.
- Para duplicar la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es la fuerza de esa criatura en cuanto la habilidad activada de El nexo craniespora se resuelve.

El pozo sin fondo

{2} {U}

Artefacto legendario

Cuando El pozo sin fondo entre al campo de batalla, muele dos cartas, luego roba dos cartas.

Descender 8 — Al comienzo de tu mantenimiento, si hay ocho o más cartas de permanente en tu cementerio, transforma El pozo sin fondo.

////

Las pozas infinitas

Tierra artefacto legendaria

(Se transforma de El pozo sin fondo.)

{T}: Agrega {U}.

Siempre que lances un hechizo de permanente usando maná producido por Las pozas infinitas, hasta un otro permanente objetivo que controlas se convierte en una copia de ese hechizo hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de Las pozas infinitas se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara.
- El permanente objetivo copia lo que está impreso en la carta original, además de todas las elecciones que se tomaron al lanzar el hechizo.
- Si el hechizo copiado tiene {X} en su coste de maná, X sigue siendo 0 a la hora de determinar el valor de maná del permanente en el campo de batalla.
- Los efectos que no son de copia que ya se hayan aplicado al permanente objetivo se le seguirán aplicando. Por ejemplo, si es una criatura, los contadores +1/+1 sobre él seguirán afectándolo.

- Como el permanente objetivo no está entrando al campo de batalla cuando se convierte en una copia de un hechizo de permanente, cualquier habilidad del tipo “Cuando [este permanente] entre al campo de batalla” o “[Este permanente] entra al campo de batalla con” del hechizo copiado no se aplicará al permanente objetivo.

Enlazamarea de Tishana

{2} {U}

Criatura — Hechicero tritón

3/2

Destello.

Cuando la Enlazamarea de Tishana entre al campo de batalla, contrarresta hasta una habilidad activada o disparada objetivo. Si una habilidad de un artefacto, criatura o planeswalker es contrarrestada de esta manera, ese permanente pierde todas las habilidades mientras la Enlazamarea de Tishana permanezca en el campo de batalla. *(Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.)*

- Si la Enlazamarea de Tishana deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la habilidad activada o disparada objetivo se contrarrestará igualmente, pero la fuente de la habilidad no perderá sus habilidades.
- Si el permanente afectado gana una habilidad después de que el efecto de la Enlazamarea de Tishana empiece a aplicársele, conservará esa habilidad.
- La habilidad disparada de la Enlazamarea de Tishana verifica si la fuente de la habilidad es un artefacto, criatura o planeswalker en cuanto se resuelve. Si no lo es, no perderá todas las habilidades, aunque fuera un artefacto, criatura o planeswalker cuando la habilidad se activó o cuando se disparó.

Entramado de Saheeli

{1} {R}

Artefacto

Cuando el Entramado de Saheeli entre al campo de batalla, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba dos cartas.

Elaborar con uno o más Dinosaurios {4} {R}. *({4}{R}, exiliar este artefacto, exiliar uno o más Dinosaurios que controlas y/o cartas de Dinosaurio de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.)*

////

Ráptor de elaboración exquisita

Criatura artefacto — Dinosaurio

*/4

La fuerza del Ráptor de elaboración exquisita es igual a la fuerza total de las cartas exiliadas usadas para elaborarlo.

- Si cualquiera de las cartas exiliadas tiene una habilidad que define características que defina su fuerza, esa habilidad se aplicará. Por ejemplo, si de alguna manera usaste las Almas de los perdidos para elaborar el

Ráptor de elaboración exquisita (quizá porque se convirtieron en una copia de un Dinosaurio), su fuerza mientras están en el exilio es igual a la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio, y la fuerza del Ráptor de elaboración exquisita cambiará a medida que cambie la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio. Si la habilidad que define características no puede aplicarse, usa 0.

Espeleología

{2} {G}

Encantamiento

Cuando la Espeleología entre al campo de batalla, roba una carta, luego puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano. Si pusiste una Cueva en el campo de batalla de esta manera, ganas 4 vidas.

Las tierras que controlas entran al campo de batalla enderezadas.

- Si una tierra tiene una habilidad que dice que entra al campo de batalla girada, eliges en qué orden se aplican el efecto de esa habilidad y el efecto de la Espeleología. Esto significa que puedes elegir que la tierra entre girada o enderezada. Si una tierra que controlas simplemente se pone en el campo de batalla girada sin que se aplique ningún efecto de reemplazo, siempre entra enderezada si controlas la Espeleología.
 - Si la Espeleología fuera a entrar al campo de batalla al mismo tiempo que una tierra que controlas fuera a entrar al campo de batalla girada, esa tierra entra al campo de batalla girada igualmente.
-

Espeleólogo luz de jade

{X} {G}

Criatura — Explorador tritón

1/1

Cuando el Espeleólogo luz de jade entre al campo de batalla, explora X veces. *(Para que explore, muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.)*

- Si el Espeleólogo luz de jade entra al campo de batalla sin ser lanzado o si se lanzó con X igual a 0, la habilidad de entra al campo de batalla se disparará igualmente, pero el Espeleólogo luz de jade no explorará.
-

Estandarte del ave solar

{3}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

Elaborar con uno o más objetos {5}. (*{5}, exiliar este artefacto, exiliar uno o más otros permanentes que controlas y/o cartas de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.*)

////

Efigie del ave solar

Criatura artefacto — Constructo ave

/

Vuela, vigilancia, prisa.

Tanto la fuerza como la resistencia de la Efigie del ave solar son iguales a la cantidad de colores entre las cartas exiliadas usadas para elaborarla.

{T}: Por cada color entre las cartas exiliadas usadas para elaborar la Efigie del ave solar, agrega un maná de ese color.

- Los cinco colores son: blanco, azul, negro, rojo y verde. Por ello, la habilidad que define características de la Efigie del ave solar no puede fijar su fuerza y resistencia por encima de 5/5. De manera similar, la última habilidad de la Efigie del ave solar puede producir un máximo de cinco manás (uno de cada color).

Falla inestable

Tierra — Cueva

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}, sacrificar la Falla inestable: Destruye la tierra no básica objetivo que controla un oponente. Ese jugador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla y luego barajar. Creas una ficha de Tesoro.

- Si el objetivo de la última habilidad de la Falla inestable es ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Tesoro.
 - Si la habilidad de la Falla inestable se resuelve, el controlador de la tierra no básica objetivo puede buscar una carta de tierra básica, incluso si la tierra no fue destruida por la habilidad de la Falla inestable. Esto puede ocurrir si la tierra tiene la habilidad de indestructible. En ese caso, crearás una ficha de Tesoro igualmente.
-

Forja de las Mil Lunas

{2} {W} {W}

Artefacto legendario

Cuando la Forja de las Mil Lunas entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Soldado Gnomo blanca con “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de artefactos y/o criaturas que controlas”.

Al comienzo de tu fase principal precombate, puedes girar cinco criaturas y/o artefactos enderezados que controlas. Si lo haces, transforma la Forja de las Mil Lunas.

////

Cuartel de las Mil Lunas

Tierra artefacto legendaria

(Se transforma de la Forja de las Mil Lunas.)

{T}: Agrega {W}.

Siempre que lances un hechizo de artefacto o de criatura usando maná producido por el Cuartel de las Mil Lunas, crea una ficha de criatura artefacto Soldado Gnomo blanca con “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de artefactos y/o criaturas que controlas”.

- La habilidad disparada del Cuartel de las Mil Lunas se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara.
- La fuerza y la resistencia de la ficha de Soldado Gnomo cambiarán a medida que cambie la cantidad de artefactos y/o criaturas que controlas.
- Una criatura artefacto que controlas solo cuenta una vez para determinar la fuerza y la resistencia del Soldado Gnomo.
- La habilidad del Soldado Gnomo contará al propio Soldado Gnomo, así que será como mínimo una 1/1.

Galeón magmático

{3} {R} {R}

Artefacto — Vehículo

5/5

Cuando el Galeón magmático entre al campo de batalla, hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente.

Siempre que una o más criaturas que controlan tus oponentes reciban daño sobrante que no sea de combate, crea una ficha de Tesoro.

Tripular 2.

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado en la criatura.
-

Gemaguarda adaptativo

{3}{W}

Criatura artefacto — Gnomo

3/3

Girar dos criaturas y/o artefactos enderezados que controlas: Pon un contador +1/+1 sobre el Gemaguarda adaptativo. Activa esto solo como un conjuro.

- Puedes girar dos criaturas y/o artefactos enderezados que controlas cualesquiera, incluso el propio Gemaguarda adaptativo y otras criaturas que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad activada del Gemaguarda adaptativo.

Glifo bélico malamet

{G}

Conjuro

Elige una criatura objetivo que controlas y una criatura objetivo que no controlas. Si la criatura que controlas entró al campo de batalla este turno, pon un contador +1/+1 sobre ella. Luego, esas criaturas luchan entre sí.

- Si la criatura objetivo que controlas entró al campo de batalla este turno y sigue siendo un objetivo legal para cuando el Glifo bélico malamet se resuelva, pero la criatura objetivo que no controlas no lo es, pondrás igualmente un contador +1/+1 sobre la criatura que controlas. Las criaturas no lucharán entre sí.

Glifo zoético

{2}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto.

El artefacto encantado es una criatura Gólem con fuerza y resistencia base de 5/4 además de sus otros tipos.

Cuando el Glifo zoético vaya a un cementerio desde el campo de batalla, descubre 3.

- El artefacto conserva todos los tipos, subtipos o supertipos que tiene. En particular, un Equipo que se convierte en una criatura artefacto normalmente no puede estar anexo a otra criatura. Si estaba anexo a una criatura, es desanexo.
- Si el artefacto ya era una criatura, pasará a tener una fuerza y resistencia base de 5/4. Esta habilidad sobrescribe cualquier efecto previo que fije la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que comience a aplicarse después de que el Glifo zoético se anexe a un artefacto sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el creado por el Crecimiento gigante, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie fuerza y resistencia.
- La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.

- Si la criatura que el Glifo zoético fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el Glifo zoético intente resolverse, no se resolverá. Va a tu cementerio desde la pila, no el campo de batalla, así que su última habilidad no se disparará.
-

Glorificador del sufrimiento

{2}{W}

Criatura — Soldado vampiro

3/2

Cuando el Glorificador del sufrimiento entre al campo de batalla, puedes sacrificar otra criatura o artefacto.

Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas objetivo.

- No eliges un objetivo para la habilidad del Glorificador del sufrimiento cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas otra criatura o artefacto de esta manera. Eliges objetivos para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
-

Gnomo de mercado

{W}

Criatura artefacto — Gnomo

0/3

Cuando el Gnomo de mercado muera, ganas 1 vida y robas una carta.

Cuando el Gnomo de mercado es exiliado del campo de batalla mientras activas una habilidad de elaborar, ganas 1 vida y robas una carta.

- La última habilidad del Gnomo de mercado irá a la pila encima de la habilidad de elaborar que hizo que se disparara. Esto significa que ganarás 1 vida y robarás una carta antes de que la carta transformada regrese al campo de batalla.
 - La mayoría de veces, la última habilidad del Gnomo de mercado se disparará porque fue exiliado como uno de los componentes usados en la habilidad de elaborar. Sin embargo, en algunos casos poco comunes, la habilidad también se disparará si el Gnomo de mercado es exiliado mientras estás activando habilidades de maná como parte de pagar por esa habilidad de elaborar.
-

Guardiana de la gran puerta

{W}{W}

Criatura — Ángel

4/4

Como coste adicional para lanzar este hechizo, gira cuatro criaturas, tierras y/o artefactos enderezados que controlas.

Vuela.

- Puedes girar cuatro criaturas, tierras y/o artefactos enderezados que controlas cualesquiera, incluso criaturas que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste adicional para lanzar la Guardiana de la gran puerta.

Hallazgo arriesgado

{4} {R}

Conjuro

Hasta tres criaturas objetivo no pueden bloquear este turno.

Descubre 4. (*Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 4 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.*)

- Puedes lanzar el Hallazgo arriesgado sin objetivos y solo descubrir 4. Sin embargo, si eliges objetivos y todos esos objetivos son ilegales para cuando el Hallazgo arriesgado intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No descubrirás 4. Mientras un objetivo siga siendo legal, ningún objetivo legal podrá bloquear este turno, ningún objetivo ilegal se verá afectado y descubrirás 4.

Huatli, poetisa de la unidad

{2} {G}

Criatura legendaria — Bardo guerrero humano

2/3

Cuando Huatli, poetisa de la unidad entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

{3} {R/W} {R/W}: Exilia a Huatli, luego regrésala al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario. Activa esto solo como un conjuro.

////

Rugido del Quinto Pueblo

Encantamiento — Saga

(*En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifcala después de IV.*)

I — Crea dos fichas de criatura Dinosaurio verdes 3/3.

II — El Rugido del Quinto Pueblo gana “Las criaturas que controlas tienen ‘{T}: Agrega {R}, {G} o {W}’”.

III — Busca en tu biblioteca una carta de Dinosaurio, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

IV — Los Dinosaurios que controlas ganan las habilidades de dañar dos veces y arrollar hasta el final del turno.

- La segunda habilidad de capítulo del Rugido del Quinto Pueblo no tiene una duración concreta. Se seguirá aplicando mientras el Rugido del Quinto Pueblo permanezca en el campo de batalla.
-

Huecos y recovecos

{G}

Encantamiento

Si una criatura que controlas fuera a explorar, en vez de eso, adivinas 1, luego esa criatura explora.

Cuando los Huecos y recovecos entren al campo de batalla, la criatura objetivo que controlas explora.

Cuando una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, si controlas siete o más tierras, transforma los Huecos y recovecos.

////

Laberinto de microides

Tierra — Cueva

(Se transforma de los Huecos y recovecos.)

{T}: Agrega {G}.

{3}{G}, {T}: Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura de entre ellas y poner esa carta en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si controlas dos copias de los Huecos y recovecos y una criatura que controlas fuera a explorar, en vez de eso, adivinas 1, luego vuelves a adivinar 1 y luego esa criatura explora. Si controlas tres copias de los Huecos y recovecos, adivinas 1 una vez más antes de que esa criatura explore, y así sucesivamente.

Infantería de las Mil Lunas

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

2/4

Durante el paso de enderezar de cada uno de los demás jugadores, endereza la Infantería de las Mil Lunas.

- La Infantería de las Mil Lunas se endereza durante tu paso de enderezar de forma normal.
- La Infantería de las Mil Lunas se endereza al mismo tiempo que los permanentes del jugador activo. No puedes elegir no enderezarla en ese momento.
- Si un efecto indica que la Infantería de las Mil Lunas no se endereza durante tu paso de enderezar, ese efecto no se aplicará durante el paso de enderezar de otro jugador.

Inti, senescal del sol

{1}{R}

Criatura legendaria — Caballero humano

2/2

Siempre que ataques, puedes descartar una carta. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo. Gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

Siempre que descartes una o más cartas, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta hasta tu próximo paso final.

- No eliges un objetivo para la primera habilidad de Inti, senescal del sol cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando descartas una carta de esta manera. Eliges objetivos para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar cartas con la última habilidad. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Inventiva poética

{2} {R}

Encantamiento

Siempre que uno o más Dinosaurios que controlas ataquen, crea esa misma cantidad de fichas de Tesoro.

Siempre que lances un hechizo de artefacto, crea una ficha de criatura Dinosaurio roja 3/1. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La última habilidad de la Inventiva poética se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Creas una ficha de Dinosaurio incluso si el hechizo de artefacto se contrarresta.

Invocaestirpe acorazada

{2} {G}

Criatura — Dinosaurio

3/3

Cuando la Invocaestirpe acorazada entre al campo de batalla, puedes mostrar una carta de Dinosaurio de tu mano. Si lo haces o si controlas otro Dinosaurio, ganas 3 vidas.

- Solo se comprueba si controlas otro Dinosaurio o no cuando se resuelve la habilidad de la Invocaestirpe acorazada. Da igual si sigues controlando la Invocaestirpe acorazada en ese momento o no, o si todavía es un Dinosaurio o no.

Itzquinth, primogénito de Gishath

{R} {G}

Criatura legendaria — Dinosaurio

2/3

Prisa.

Cuando Itzquinth, primogénito de Gishath entre al campo de batalla, puedes pagar {2}. Cuando lo hagas, el Dinosaurio objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a otra criatura objetivo.

- No eliges objetivos para la habilidad disparada de Itzquinth, primogénito de Gishath cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {2} de esta manera. Eliges objetivos para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Justicia de Zoyowa

{1}{R}

Instantáneo

El propietario del artefacto o criatura objetivo con valor de maná de 1 o más baraja ese permanente en su biblioteca. Luego, ese jugador descubre X, donde X es su valor de maná. *(Exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra con ese valor de maná o menos. La lanza sin pagar su coste de maná o la pone en su mano. Pone el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*

- Si el artefacto o criatura objetivo tiene X en su coste de maná, esa X es 0 al determinar su valor de maná.

Kellan, viajero osado

{1}{W}

Criatura legendaria — Explorador hada humano

2/3

Siempre que Kellan, viajero osado ataque, muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura con valor de maná de 3 o menos, ponla en tu mano. De lo contrario, puedes ponerla en tu cementerio.

//ADV//

Emprender un viaje

{G}

Conjuro — Aventura

Crea X fichas de Mapa, donde X es uno más la cantidad de oponentes que controlan un artefacto. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Si no pones en tu mano la carta que muestras por la habilidad disparada de Kellan y eliges no ponerla en tu cementerio, permanece en la parte superior de tu biblioteca.
- Emprender un viaje cuenta la cantidad de oponentes que controlan al menos un artefacto, no la cantidad de artefactos que controlan los oponentes.
- Una carta de aventurero es una carta de permanente en cualquier zona excepto la pila, y también mientras está en la pila si no se lanzó como Aventura. Ignora sus características alternativas en esos casos. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, Kellan, viajero osado es una carta de criatura blanca con valor de maná de 2. Mientras está ahí, no puede ser objetivo de un hechizo o habilidad que solo haga objetivo a cartas de instantáneo o de conjuro.
- Cuando lances un hechizo como Aventura, usa las características alternativas e ignora todas las características normales de la carta. El color del hechizo, su coste de maná, su valor de maná y demás detalles solo se determinan por esas características alternativas. Si el hechizo deja la pila, vuelve a usar sus características normales de inmediato.
- Si lanzas una carta de aventurero como Aventura, usa solo sus características alternativas para determinar si es legal lanzar ese hechizo. Por ejemplo, si controlas a Johann, aprendiz de hechicero (“Una vez por turno, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro desde la parte superior de tu biblioteca”) y Kellan, viajero osado está en la parte superior de tu biblioteca, puedes lanzar Emprender un viaje, pero no a Kellan, viajero osado.

- Si un hechizo es lanzado como Aventura, su controlador lo exilia en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario en cuanto se resuelve. Mientras permanezca en el exilio, ese jugador puede lanzarlo como hechizo de permanente. Si un hechizo de Aventura deja la pila de alguna manera que no sea resolviéndose (probablemente porque es contrarrestado o porque no puede resolverse debido a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), esa carta no será exiliada y el controlador del hechizo no podrá lanzarla como permanente más adelante.
- Si una carta de aventurero termina en el exilio por alguna razón que no sea exiliándose mientras se resuelve, no te dará permiso para lanzarla como hechizo de permanente.
- Debes seguir igualmente todos los permisos y restricciones sobre cuándo lanzar el hechizo de permanente desde el exilio. Normalmente, solo podrás lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Si un efecto copia un hechizo de Aventura, esa copia es exiliada en cuanto se resuelve. Deja de existir como acción basada en estado; no es posible lanzar la copia como permanente.
- Algunas cartas de otras colecciones pueden referirse a una carta, hechizo o permanente que “tenga una Aventura”. Esto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga un conjunto de características alternativas de carta de aventurero, incluso si no están en uso e incluso si esa carta no se lanzó como Aventura.
- Si un efecto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga una Aventura, no encontrará un hechizo de instantáneo o de conjuro en la pila que se haya lanzado como Aventura.
- Si un objeto se convierte en una copia de un objeto que tenga una Aventura, la copia también tiene una Aventura. Si cambia de zona, dejará de existir (si es una ficha) o dejará de ser una copia (si es un permanente que no sea ficha), por lo que no podrás lanzarlo como Aventura.
- Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir el nombre alternativo de la Aventura. Considera solo las características alternativas para determinar si es procedente elegir ese nombre.
- Lanzar una carta como Aventura no es lanzarla por un coste alternativo. Los efectos que te permiten lanzar un hechizo por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná pueden permitirte aplicar esos costes a la Aventura.

Kutzil, paradigma malamet

{1}{G}{W}

Criatura legendaria — Guerrero felino

3/3

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos durante tu turno.

Siempre que una o más criaturas que controlas con una fuerza mayor que su fuerza base hagan daño de combate a un jugador, roba una carta.

- Normalmente, la fuerza y resistencia base de una criatura son la fuerza y la resistencia impresas en la carta o, en el caso de una ficha, la fuerza y la resistencia fijadas por el efecto que la creó. Si otro efecto fija la fuerza y la resistencia de una criatura a cantidades o valores específicos, esos se convierten en su fuerza y resistencia base. Si un efecto modifica la fuerza y/o la resistencia de una criatura sin fijarlas, eso no se incluye al determinar su fuerza y resistencia base.
- Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza y resistencia, indicadas con */* o similar en el cuadro de fuerza y resistencia, esa habilidad se tiene en cuenta al determinar su fuerza y resistencia base.

- Algunas criaturas tienen una fuerza y resistencia base de 0/0 y una habilidad que les otorga una bonificación en base a algunos criterios. No es una habilidad que define características y no cambia su fuerza y resistencia base. Esas criaturas tendrán una fuerza mayor que su fuerza base si la habilidad aumenta su fuerza por encima de 0.

La Antigüedad

{U} {B}

Criatura legendaria — Deidad espíritu

8/8

Descender 8 — La Antigüedad no puede atacar ni bloquear a menos que haya ocho o más cartas de permanente en tu cementerio.

{2} {U} {B}: Roba una carta, luego descarta una carta.

Cuando descartes una carta de esta manera, el jugador objetivo muele una cantidad de cartas igual a su valor de maná.

- Una vez que La Antigüedad haya atacado o bloqueado legalmente, remover cartas de permanente de tu cementerio para que la habilidad de *descender 8* no se aplique no removerá a La Antigüedad del combate.
- No eliges un objetivo para la habilidad activada de La Antigüedad cuando la activas. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando descartas una carta de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

La joya enigmática

{U}

Artefacto legendario

La joya enigmática entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {C} {C}. Usa este maná solo para activar habilidades.

Elaborar con cuatro o más objetos que no sean tierra con habilidades activadas {8} {U}. (*{8} {U}, exiliar este artefacto, exiliar los cuatro o más objetos de entre otros permanentes que controlas y/o cartas de tu cementerio:*

Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.)

////

Epicentro de la iluminación

Artefacto legendario

El Epicentro de la iluminación tiene cada habilidad activada de las cartas exiliadas usadas para elaborarlo.

Puedes activar cada una de esas habilidades solo una vez cada turno.

Siempre que actives una habilidad que no sea una habilidad de maná, cópiala. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Las habilidades de elaborar son habilidades activadas. Por ejemplo, puedes usar maná de la habilidad activada de La joya enigmática para activar su propia habilidad de elaborar.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- El Epicentro de la Iluminación solo tiene las habilidades activadas de las cartas exiliadas usadas para elaborarlo. No gana habilidades de palabra clave (a menos que esas habilidades de palabra clave sean activadas), habilidades disparadas ni habilidades estáticas.
- Si una habilidad activada de una carta exiliada usada para elaborar el Epicentro de la Iluminación hace referencia a la carta en la que está impresa por su nombre, en vez de eso, trata la versión de esa habilidad del Epicentro de la Iluminación como si hiciera referencia al Epicentro de la Iluminación.
- La restricción de “solo una vez cada turno” se aplica a cada habilidad de forma individual, incluso si se exiliaron varias copias de la misma carta para elaborar el Epicentro de la Iluminación. Por ejemplo, si se exiliaron dos copias de la misma carta para elaborar el Epicentro de la Iluminación, tendrá dos copias de cada una de las habilidades activadas de esa carta. Cada una de esas habilidades se puede activar una vez cada turno.
- Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
- La copia de la habilidad activada creada por la habilidad disparada del Epicentro de la Iluminación se resuelve antes que la habilidad original.
- La copia se crea en la pila, así que no se “activa”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador activa una habilidad (como la propia habilidad disparada del Epicentro de la Iluminación) no se dispararán.
- Si la habilidad copiada es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si la habilidad copiada tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarla, la copia tiene el mismo valor de X.
- Si la habilidad dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con las habilidades que distribuyen contadores.
- Todas las elecciones realizadas cuando la habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- La copia tendrá los mismos objetivos que la habilidad a la que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno.

Lamento de los olvidados

{U} {B}

Conjuro

Descender 8 — Elige uno. Si hay ocho o más cartas de permanente en tu cementerio al lanzar este hechizo, en vez de eso, elige uno o más.

- Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.
- El oponente objetivo descarta una carta.
- Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.

- Si todos los objetivos de los modos elegidos se vuelven ilegales antes de que se resuelva el Lamento de los olvidados, el hechizo se contrarrestará y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.
-

Linterna de fulgupíleos

{G}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene “Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento” y “Siempre que esta criatura ataque, explora”. (*Muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.*)

Equipar {2}.

- La habilidad otorgada por la Linterna de fulgupíleos te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
 - Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
 - Si la Linterna de fulgupíleos no está anexada a una criatura que controlas, no puedes mirar la primera carta de tu biblioteca. La linterna brilla, pero no tanto.
-

Maestro de filo de Azófar

{2} {R}

Criatura — Pirata orco

2/3

Siempre que el Maestro de filo de Azófar ataque mientras controlas dos o más artefactos, obtiene +2/+1 hasta el final del turno.

- Si controlabas al menos dos artefactos cuando declaraste el Maestro de filo de Azófar como atacante, no importa cuántos controlas en cuanto su habilidad se resuelve. El Maestro de filo de Azófar seguirá obteniendo +2/+1 hasta el final del turno.
-

Malcolm, truhan seductor
{1}{U}
Criatura legendaria — Pirata sirena
2/1

Destello.

Vuela.

Siempre que Malcolm, truhan seductor haga daño de combate a un jugador, pon un contador de coro sobre él. Roba una carta, luego descarta una carta. Si hay cuatro o más contadores de coro sobre Malcolm, puedes lanzar la carta descartada sin pagar su coste de maná.

- Si lanzas un hechizo usando la última habilidad de Malcolm, truhan seductor, lo haces como parte de la resolución de la habilidad. No puedes esperar para lanzar el hechizo más adelante en el turno. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
- No puedes jugar cartas de tierra descartadas con la última habilidad de Malcolm, truhan seductor.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
- Si Malcolm, truhan seductor no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad disparada se resuelve, no pondrás un contador de coro sobre él, pero robarás una carta y descartarás una carta igualmente. Puedes lanzar la carta descartada sin pagar su coste de maná si Malcom tenía cuatro o más contadores de coro sobre él cuando estuvo por última vez en el campo de batalla.

Mangual funesto
{R}
Artefacto — Equipo
La criatura equipada obtiene +2/+0.

Equipar {1}.

Elaborar con artefacto {3}{R}{R}. (*{3}{R}{R}, exiliar este artefacto, exiliar otro artefacto que controlas o una carta de artefacto de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.*)

////

Trabuco funesto

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+0 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, puedes sacrificar un artefacto que no sea el Trabuco funesto. Cuando lo hagas, esta criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo”.

Equipar {1}.

- No eliges un objetivo para la habilidad disparada otorgada por el Trabuco funesto cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas otro artefacto de esta manera. Eliges objetivos para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

- Utiliza la fuerza de la criatura equipada en cuanto se resuelve la habilidad disparada reflexiva otorgada por el Trabuco funesto para determinar la cantidad de daño que se hace. Si la criatura equipada ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
 - Si la criatura equipada no está en el campo de batalla en cuanto se resuelve la habilidad disparada reflexiva otorgada por el Trabuco funesto, pero tenía la habilidad de vínculo vital cuando dejó el campo de batalla, ganarás vidas.
-

Mapa del tesoro

{2}

Artefacto

{1}, {T}: Adivina 1. Pon un contador de señal sobre el Mapa del tesoro. Luego, si hay tres o más contadores de señal sobre él, remueve esos contadores, transforma el Mapa del tesoro y crea tres fichas de Tesoro. *(Son artefactos con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”).*

////

Caleta del tesoro

Tierra

(Se transforma del Mapa del tesoro.)

{T}: Agrega {C}.

{T}, sacrificar un Tesoro: Roba una carta.

- Si se pone un tercer contador de señal sobre el Mapa del tesoro con algo que no sea la resolución de su habilidad (modificada por cualquier efecto de reemplazo aplicable), no removerás esos contadores, no transformarás el Mapa del tesoro ni tampoco obtendrás Tesoros todavía. Tendrás que esperar hasta que vuelvas a activar su habilidad.
 - Si el Mapa del tesoro deja el campo de batalla antes de que su habilidad se resuelva, no puedes poner un contador de señal sobre él. Sin embargo, si de alguna manera ya tenía tres contadores de señal sobre él antes de dejar el campo de batalla, crearás tres fichas de Tesoro.
-

Martillo de deconstrucción

{W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene “{3}, {T}, sacrificar el Martillo de deconstrucción: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo”.

Equipar {1}. *({1}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

- Si el Martillo de deconstrucción acaba de alguna manera anexo a una criatura que controla un jugador distinto, ese jugador no podrá activar la habilidad otorgada porque no podrá pagar el coste de sacrificar el Martillo de deconstrucción, un permanente que no controla.
-

Matzalantli, la gran puerta

{3}

Artefacto legendario

{T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

{4}, {T}: Transforma a Matzalantli, la gran puerta.

Activa esto solo si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de permanente. (*Artefacto, batalla, criatura, encantamiento, tierra y planeswalker son tipos de permanente.*)

////

El núcleo

Tierra legendaria

(*Se transforma de Matzalantli.*)

Descenso abismal — {T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio.

- Transformar a Matzalantli no hace que deje el campo de batalla ni hace que se enderece.
- La habilidad activada de El núcleo es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Milicia rayisolar

{1}{R}

Criatura — Soldado humano

1/3

Girar dos criaturas y/o artefactos enderezados que controlas: La Milicia rayisolar hace 1 punto de daño a cada oponente. Activa esto solo como un conjuro.

- Puedes girar dos criaturas y/o artefactos enderezados que controlas cualesquiera, incluso criaturas que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad activada de la Milicia rayisolar.

Mural guía de los maestros

{3}{W}{U}

Artefacto

Cuando el Mural guía de los maestros entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Gólem blanca y azul 4/4.

Elaborar con artefacto {4}{W}{W}{U}.

(*{4}{W}{W}{U}, exiliar este artefacto, exiliar otro artefacto que controlas o una carta de artefacto de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.*)

////

Fábrica de los maestros

Artefacto

{T}: Crea una ficha de criatura artefacto Gólem blanca y azul 4/4. Activa esto solo si la Fábrica de los maestros u otro artefacto entró al campo de batalla bajo tu control este turno.

- La habilidad de la Fábrica de los maestros se puede activar al margen de lo que le ocurrió al artefacto después de entrar bajo tu control. Es posible que dejara el campo de batalla, que dejara de ser un artefacto o que otro jugador ganara su control.

Murciélago de las cavernas profundas

{1} {B}

Criatura — Murciélago

1/1

Vuela, vínculo vital.

Cuando el Murciélago de las cavernas profundas entre al campo de batalla, mira la mano del oponente objetivo.

Puedes exiliar de ahí una carta que no sea tierra hasta que el Murciélago de las cavernas profundas deje el campo de batalla.

- Si el Murciélago de las cavernas profundas deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, mirarás igualmente la mano del oponente objetivo, pero no exiliarás ninguna carta de ahí.

Nicanzil, conductora de corrientes

{G} {U}

Criatura legendaria — Explorador tritón

2/3

Siempre que una criatura que controlas explore una carta de tierra, puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano.

Siempre que una criatura que controlas explore una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre Nicanzil, conductora de corrientes.

- Las habilidades disparadas de Nicanzil, conductora de corrientes se fijan en las características que tenía la carta cuando se mostró mientras una criatura exploraba. No importa lo que le ocurrió a la carta después de ese momento.
 - La primera habilidad de Nicanzil no se resolverá hasta que termines de explorar. Puedes poner en el campo de batalla cualquier carta de tierra de tu mano, incluso la carta de tierra que exploraste (si sigue en tu mano) o una que ya estuviese en tu mano.
 - Si una criatura deja el campo de batalla antes de que un efecto le indique que explore, explora igualmente. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura que controlas explore, como la de Nicanzil, se dispararán igualmente.
-

Ojer Axonil, Poder Primigenio

{2} {R} {R}

Criatura legendaria — Deidad

4/4

Arrolla.

Si una fuente roja que controlas fuera a hacer una cantidad de daño que no sea de combate menor que la fuerza de Ojer Axonil a un oponente, en vez de eso, esa fuente hace una cantidad de daño igual a la fuerza de Ojer Axonil.

Cuando Ojer Axonil muera, regresa al campo de batalla girado y transformado bajo el control de su propietario.

////

Templo del poder

Tierra

(Se transforma de Ojer Axonil, Poder Primigenio.)

{T}: Agrega {R}.

{2} {R}, {T}: Transforma el Templo del poder. Activa esto solo como un conjuro y solo si fuentes rojas que controlabas hicieron 4 o más puntos de daño que no sea de combate este turno.

- Mientras controles a Ojer Axonil, Poder Primigenio, si un efecto como el de la Pirohélice de Chandra te pide que dividas el daño entre los objetivos, debes dividir el daño sin modificaciones.
 - La comparación entre la cantidad de daño que no sea de combate que se fuera a infligir y la fuerza de Ojer Axonil solo ocurre una vez, en el momento en que se fuera a hacer el daño. Reducir la fuerza de Ojer Axonil antes de que se haga el daño que no sea de combate puede hacer que su efecto de reemplazo no se aplique a ese daño.
 - Si la segunda habilidad de Ojer Axonil y efectos de reemplazo adicionales fueran a modificar la forma en la que se hace el daño, el jugador que recibe el daño elige el orden en el que se aplicarán esos efectos.
 - Si una carta que no es una carta de dos caras que se transforma es una copia de Ojer Axonil, Poder Primigenio, no regresará al campo de batalla cuando muera.
 - Para la última habilidad del Templo del poder, tienes que haber controlado la fuente roja que hizo daño que no sea de combate solo en el momento en que se infligió el daño. Si muere o cambia el control después de ese momento, ese daño seguirá contando para la restricción de activación del Templo del poder.
 - Los 4 o más puntos de daño que no sean de combate los pueden hacer varias fuentes rojas que controlas. Por ejemplo, si lanzaste un hechizo rojo que hizo 3 puntos de daño a una criatura y luego un artefacto rojo que controlabas hizo 1 punto de daño que no sea de combate a una criatura, podrías activar la última habilidad del Templo del poder.
-

Ojer Kaslem, Crecimiento Primigenio

{3}{G}{G}

Criatura legendaria — Deidad

6/5

Arrolla.

Siempre que Ojer Kaslem haga daño de combate a un jugador, muestra esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura y/o una carta de tierra de entre ellas. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.

Cuando Ojer Kaslem muera, regrésala al campo de batalla girada y transformada bajo el control de su propietario.

////

Templo de la cultivación

Tierra

(Se transforma de Ojer Kaslem, Crecimiento Primigenio.)

{T}: Agrega {G}.

{2}{G}, {T}: Transforma el Templo de la cultivación.

Activa esto solo si controlas diez o más permanentes y solo como un conjuro.

- Mientras se resuelve la segunda habilidad de Ojer Kaslem, Crecimiento Primigenio, puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura, una carta de tierra, una carta de criatura y una carta de tierra o ninguna carta.
- Si una carta que no es una carta de dos caras que se transforma es una copia de Ojer Kaslem, Crecimiento Primigenio, no regresará al campo de batalla cuando muera.

Ojer Pakpatiq, Era Primigenia

{2}{U}{U}

Criatura legendaria — Deidad

4/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo desde tu mano, gana la habilidad de rebote. *(Exílialo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzarlo desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*

Cuando Ojer Pakpatiq muera, regrésalo al campo de batalla girado y transformado bajo el control de su propietario con tres contadores de tiempo sobre él.

////

Templo del tiempo cíclico

Tierra

(Se transforma de Ojer Pakpatiq, Era Primigenia.)

{T}: Agrega {U}. Remueve un contador de tiempo del Templo del tiempo cíclico.

{2}{U}, {T}: Transforma el Templo del tiempo cíclico.

Activa esto solo si no tiene contadores de tiempo sobre él y solo como un conjuro.

- Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta o si no puedes porque un efecto lo prohíbe, la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un turno posterior. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.
- Si un hechizo con la habilidad de rebote que lanzas desde tu mano no se resuelve por cualquier motivo, incluso por ser contrarrestado, ese hechizo no se resolverá y no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.
- Si una carta que no es una carta de dos caras que se transforma es una copia de Ojer Pakpatiq, Era Primigenia, no regresará al campo de batalla cuando muera.

Ojer Taq, Cimiento Primigenio

{4}{W}{W}

Criatura legendaria — Deidad

6/6

Vigilancia.

Si una o más fichas de criatura se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, se crea el triple de esa cantidad de fichas.

Cuando Ojer Taq muera, regresa al campo de batalla girado y transformado bajo el control de su propietario.

////

Templo de la civilización

Tierra

(Se transforma de Ojer Taq, Cimiento Primigenio.)

{T}: Agrega {W}.

{2}{W}, {T}: Transforma el Templo de la civilización.

Activa esto solo si atacaste con tres o más criaturas este turno y solo como un conjuro.

- Todo lo especificado por el efecto que crea la ficha o fichas originales también será cierto para las fichas adicionales que se crean por el efecto de reemplazo de Ojer Taq, Cimiento Primigenio. Por ejemplo, si un efecto te dice que creas una ficha “girada y atacando”, las fichas adicionales también estarán giradas y atacando. De manera similar, si un efecto crea una ficha y pone contadores sobre ella, las fichas adicionales también obtendrán esos contadores.
- Si una carta que no es una carta de dos caras que se transforma es una copia de Ojer Taq, Cimiento Primigenio, no regresará al campo de batalla cuando muera.

Okinec Ahau, soberano

{2}{G}{W}

Criatura legendaria — Noble felino

3/4

Rebatir {2}.

Siempre que Okinec Ahau, soberano ataque, por cada criatura que controlas con una fuerza mayor que la fuerza base de esa criatura, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura igual a la diferencia.

- Normalmente, la fuerza y resistencia base de una criatura son la fuerza y la resistencia impresas en la carta o, en el caso de una ficha, la fuerza y la resistencia fijadas por el efecto que la creó. Si otro efecto fija la fuerza y la resistencia de una criatura a cantidades o valores específicos, esos se convierten en su fuerza y

resistencia base. Si un efecto modifica la fuerza y/o la resistencia de una criatura sin fijarlas, eso no se incluye al determinar su fuerza y resistencia base.

- Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza y resistencia, indicadas con */* o similar en el cuadro de fuerza y resistencia, esa habilidad se tiene en cuenta al determinar su fuerza y resistencia base.
- Algunas criaturas tienen una fuerza y resistencia base de 0/0 y una habilidad que les otorga una bonificación en base a algunos criterios. No es una habilidad que define características y no cambia su fuerza y resistencia base.

Oleada atroz

{2} {B} {B}

Conjuro

Descenso abismal — Todas las criaturas obtienen -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio.

- El valor de X se verifica solo una vez, en cuanto la Oleada atroz se resuelve.

Otra oportunidad

{2} {B}

Instantáneo

Puedes moler dos cartas. Luego, regresa hasta dos cartas de criatura de tu cementerio a tu mano. (*Para moler dos cartas, pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)

- Si no tienes al menos dos cartas en tu biblioteca, no puedes elegir moler dos cartas.
- Las cartas de criatura que regresas a tu mano no tienen por qué ser ninguna de las cartas que moliste. Pueden ser cartas que ya estuvieran en tu cementerio antes de moler.

Paleontóloga intrépida

{1} {G}

Criatura — Druida humano

2/2

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{2}: Exilia la carta objetivo de un cementerio.

Puedes lanzar hechizos de criatura Dinosaurio de entre las cartas de las cuales eres propietario exiliadas con la Paleontóloga intrépida. Si lanzas un hechizo de esta manera, esa criatura entra al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. (*Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.*)

- Debes pagar igualmente todos los costes y seguir todos los permisos y restricciones sobre cuándo lanzar hechizos de criatura Dinosaurio desde el exilio de esta manera. Normalmente, solo podrás lanzarlos durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

- La Paleontóloga intrépida debe estar bajo tu control para empezar a lanzar un hechizo de criatura Dinosaurio con su última habilidad, pero no tiene por qué permanecer bajo tu control durante ese proceso ni estar bajo tu control en cuanto el hechizo se resuelve. Por ejemplo, si sacrificas la Paleontóloga intrépida para pagar un coste adicional del hechizo o si es destruida en respuesta a ello, el hechizo se resolverá de forma normal.
-

Pelota disputada

{2}

Artefacto

Siempre que recibas daño de combate, el jugador atacante gana el control de la Pelota disputada y la endereza.

{2}, {T}: Roba una carta y pon un contador de punto sobre la Pelota disputada. Luego, si tiene cinco o más contadores de punto sobre ella, sacrificala y crea una ficha de Tesoro.

- La habilidad disparada de la Pelota disputada se dispara solo una vez siempre que recibes daño de combate, sin importar cuántas criaturas te hacen daño de combate al mismo tiempo.
 - Si se ponen contadores de punto sobre la Pelota disputada de una forma que no sea su última habilidad, no la sacrificarás ni crearás una ficha de Tesoro. Se verifica si hay cinco o más contadores de punto solo en cuanto la habilidad disparada se resuelve.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, cada jugador del equipo atacante es un jugador atacante. Cuando se resuelva la primera habilidad de la Pelota disputada, elegirás qué miembro del equipo atacante gana su control.
-

Peregrinaje a Raizprofunda

{1}{U}

Encantamiento

Siempre que uno o más Tritones que no sean fichas que controlas se giren, crea una ficha de criatura Tritón azul 1/1 con la habilidad de antimaleficio.

- Si más de un Tritón que no sea ficha que controlas se gira al mismo tiempo (por ejemplo, para pagar el coste de la habilidad activada del Gemaguarda adaptativo), la habilidad del Peregrinaje a Raizprofunda solo se disparará una vez.
-

Perforatúneles de Azófar

{2} {R}

Artefacto legendario

Cuando el Perforatúneles de Azófar entre al campo de batalla, descarta cualquier cantidad de cartas, luego roba esa misma cantidad de cartas más una.

Al comienzo de tu paso final, si descendiste este turno, pon un contador de perforación sobre el Perforatúneles de Azófar. Luego, si hay tres o más contadores de perforación sobre él, remueve esos contadores y transfórmalo. (*Descendiste si una carta de permanente fue a tu cementerio desde cualquier parte.*)

////

Tecutlan, la grieta abrasadora

Tierra legendaria — Cueva

(*Se transforma del Perforatúneles de Azófar.*)

{T}: Agrega {R}.

Siempre que lances un hechizo de permanente usando maná producido por Tecutlan, la grieta abrasadora, descubre X, donde X es el valor de maná de ese hechizo.

- Eliges cuántas cartas descartas en cuanto la primera habilidad del Perforatúneles de Azófar se resuelve. Puedes elegir no descartar ninguna carta y solo robar una carta.
- Si un hechizo de permanente que se lanza usando maná producido por Tecutlan, la grieta abrasadora tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X al calcular el valor de maná de ese hechizo.
- La habilidad disparada de Tecutlan, la grieta abrasadora se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara.

Petrificar

{1} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto o criatura.

El permanente encantado no puede atacar ni bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
-

Piedrasemillas de jade

{3}{G}

Artefacto

Cuando las Piedrasemillas de jade entren al campo de batalla, distribuye tres contadores +1/+1 entre una, dos o tres criaturas objetivo que controlas.

Elaborar con criatura {5}{G}{G}. ({5}{G}{G}), *exiliar este artefacto, exiliar una criatura que controlas o una carta de criatura de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.*

////

Ayudante de corazón de jade

Criatura artefacto — Gólem

7/7

Cuando el Ayudante de corazón de jade entre al campo de batalla, ganas una cantidad de vidas igual al valor de maná de la carta exiliada usada para elaborarlo.

- Eliges cuántos objetivos tiene la primera habilidad de las Piedrasemillas de jade y cómo se distribuirán sus contadores en cuanto pones esta habilidad en la pila. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador.
- Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto la primera habilidad de las Piedrasemillas de jade intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales. No se pondrán en vez de eso sobre un objetivo legal.
- En algunos casos poco habituales, se pueden exiliar varias cartas para elaborar el Ayudante de corazón de jade. Por ejemplo, si un efecto convierte las Piedrasemillas de jade en una copia de un permanente con una habilidad de elaborar que requiere varios componentes, el efecto de copia caducará en cuanto las Piedrasemillas de jade dejen el campo de batalla, que regresarán como el Ayudante de corazón de jade. La habilidad de entra al campo de batalla contará todas las cartas exiliadas y tú ganarás una cantidad de vidas igual a la suma de sus valores de maná.

Piratas de abordaje

{3}{U}

Criatura — Pirata humano

3/3

Cuando los Piratas de abordaje entren al campo de batalla, si controlas un artefacto, gira el artefacto o criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre ese permanente. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- La habilidad de entra al campo de batalla puede hacer objetivo a un artefacto o criatura que ya esté girado. En ese caso, pondrás un contador de aturdimiento sobre ese artefacto o criatura.
-

Portadora del último obsequio

{6} {B} {B}

Criatura — Demonio vampiro

6/6

Vuela.

Cuando la Portadora del último obsequio entre al campo de batalla, si la lanzaste, cada jugador sacrifica todas las otras criaturas que controla. Luego, cada jugador regresa al campo de batalla todas las cartas de criatura de su cementerio que no fueron allí de esta manera.

- La última habilidad de la Portadora del último obsequio se dispara si la lanzas desde cualquier zona. No se dispara si pones la Portadora del último obsequio en el campo de batalla sin lanzarla.
-

Pozo de las ofrendas

Tierra — Cueva

El Pozo de las ofrendas entra al campo de batalla girado.

Cuando el Pozo de las ofrendas entre al campo de batalla, exilia hasta tres cartas objetivo de los cementerios.

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquiera de los colores de las cartas exiliadas.

- Los cinco colores son: blanco, azul, negro, rojo y verde. La última habilidad del Pozo de las ofrendas no puede producir {C}.
 - Si no se exilia ninguna carta con el Pozo de las ofrendas, su última habilidad no puede agregar maná.
-

Predicador del cisma

{2} {B}

Criatura — Clérigo vampiro

2/4

Toque mortal.

Siempre que el Predicador del cisma ataque al jugador con mayor cantidad de vidas o empatado con la mayor cantidad de vidas, crea una ficha de criatura Vampiro blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

Siempre que el Predicador del cisma ataque mientras tienes la mayor cantidad de vidas o estás empatado con la mayor cantidad de vidas, robas una carta y pierdes 1 vida.

- Si estás empatado con la mayor cantidad de vidas y el Predicador del cisma ataca a otro jugador que está empatado con la mayor cantidad de vidas, se dispararán tanto su segunda como su última habilidad.
- La segunda habilidad del Predicador del cisma solo se dispara si ataca a un jugador. No se disparará si el Predicador del cisma ataca a un planeswalker o batalla, al margen del total de vidas de su controlador.
- Una vez que la segunda habilidad del Predicador del cisma se dispare, no importa lo que les ocurra a los totales de vidas de los jugadores antes de que la habilidad se resuelva. Crearás una ficha de Vampiro

incluso si el jugador al que el Predicador del cisma atacó no tiene la mayor cantidad de vidas en cuanto la habilidad se resuelve.

- De manera similar, una vez que la última habilidad del Predicador del cisma se dispare, no importa lo que les ocurra a los totales de vidas de los jugadores antes de que la habilidad se resuelva. Robarás una carta y perderás 1 vida aunque no tengas la mayor cantidad de vidas cuando la habilidad se resuelva.

Profundidades resonantes

Tierra — Cueva

Puedes hacer que las Profundidades resonantes entren al campo de batalla giradas como una copia de cualquier carta de tierra en un cementerio, excepto que son una Cueva además de sus otros tipos.

{T}: Agrega {C}.

- Si eliges que las Profundidades resonantes no copien nada, entran al campo de batalla enderezadas.
- Las Profundidades resonantes copian exactamente lo que estaba impreso en la carta de tierra original, con la excepción indicada.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la carta de tierra copiada se disparará cuando las Profundidades resonantes entren al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta tierra] entre al campo de batalla” o “[esta tierra] entra al campo de batalla con” de la carta de tierra elegida también funcionará.

Puerta rompecabezas de Orazca

{U}

Artefacto

{1}, {T}, sacrificar la Puerta rompecabezas de Orazca:

Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de esas cartas en tu mano y la otra en tu cementerio.

- Si solo hay una carta en tu biblioteca, la pones en tu mano.

Quintorius Kand

{3} {R} {W}

Planeswalker legendario — Quintorius

4

Siempre que lances un hechizo desde el exilio, Quintorius Kand hace 2 puntos de daño a cada oponente y tú ganas 2 vidas.

+1: Crea una ficha de criatura Espíritu roja y blanca 3/2.

-3: Descubre 4.

-6: Exilia cualquier cantidad de cartas objetivo de tu cementerio. Agrega {R} por cada carta exiliada de esta manera. Puedes jugar esas cartas este turno.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta con la última habilidad de Quintorius Kand y, si es un hechizo, debes pagar sus costes para lanzarlo.
-

Rastreacrúor abismal

{4} {B} {B}

Criatura — Horror

6/6

Cuando el Rastreacrúor abismal entra al campo de batalla, cada jugador sacrifica dos criaturas.

- En cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelva, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige qué dos criaturas sacrificará y luego cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Los jugadores conocerán las elecciones de los jugadores anteriores antes de hacer la suya. Luego todas las criaturas son sacrificadas por sus controladores simultáneamente.
 - Si un jugador solo controla una criatura en cuanto la habilidad se resuelve, debe sacrificarla.
 - Puedes sacrificar el Rastreacrúor abismal por su propia habilidad. Si es la única criatura que controlas o una de las dos criaturas que controlas, debes sacrificarlo.
-

Red trenzada

{2} {U}

Artefacto

La Red trenzada entra al campo de batalla con tres contadores de red sobre ella.

{T}, remover un contador de red de la Red trenzada:

Gira otro permanente objetivo que no sea tierra. Sus habilidades activadas no pueden activarse mientras permanezca girado.

Elaborar con artefacto {1} {U}.

////

Quipu trenzado

Artefacto

{3} {U}, {T}: Roba una carta por cada artefacto que controlas, luego pon el Quipu trenzado en la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior.

- La habilidad activada de la Red trenzada puede hacer objetivo a otro permanente que no sea tierra que ya está girado.
 - No se puede activar ninguna habilidad activada del permanente objetivo que no sea tierra mientras permanezca girado, incluso si el coste de esa habilidad activada implica enderezar ese permanente.
 - Cuando el Quipu trenzado vuelva a estar en tu biblioteca, la Red trenzada volverá a ser la cara boca arriba.
 - Después de robar cartas por la habilidad del Quipu trenzado, si tienes dos o menos cartas en tu biblioteca, pondrás el Quipu trenzado en el fondo de tu biblioteca.
-

Relicario de la Rosa del Crepúsculo

{W}

Artefacto

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica un artefacto o criatura.

Rebatir {2}.

Cuando el Relicario de la Rosa del Crepúsculo entre al campo de batalla, exilia el artefacto o criatura objetivo que controla un oponente hasta que el Relicario de la Rosa del Crepúsculo deje el campo de batalla.

- Si el Relicario de la Rosa del Crepúsculo deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si una carta de dos caras es exiliada de esta manera, regresará con su cara frontal boca arriba, sin importar qué cara estaba boca arriba cuando dejó el campo de batalla.

Ritos de crecimiento de Ilimoc

{2}{G}

Encantamiento legendario

Cuando los Ritos de crecimiento de Ilimoc entren al campo de batalla, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

Al comienzo de tu paso final, si controlas cuatro o más criaturas, transforma los Ritos de crecimiento de Ilimoc.

////

Ilimoc, Cuna del Sol

Tierra legendaria

(Se transforma de los Ritos de crecimiento de Ilimoc.)

{T}: Agrega {G}.

{T}: Agrega {G} por cada criatura que controlas.

- La última habilidad de los Ritos de crecimiento de Ilimoc no se dispara si no controlas cuatro o más criaturas al comienzo de tu paso final. En caso de que se dispare, si no controlas cuatro o más criaturas en cuanto intente resolverse, no hará nada.
 - Si controlas una criatura que vaya a ser removida del campo de batalla “al comienzo del próximo paso final”, puedes resolver la habilidad de los Ritos de crecimiento de Ilimoc antes de que esa criatura deje el campo de batalla.
 - Si ganas el control de una criatura “hasta el final del turno” o si un permanente que no sea criatura que controlas se convierte en una criatura “hasta el final del turno”, será una criatura bajo tu control durante todo el paso final.
-

Rompecascarón de Palani

{3}{R}{G}

Criatura — Dinosaurio

5/3

Los otros Dinosaurios que controlas tienen la habilidad de prisa.

Cuando el Rompecascarón de Palani entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Huevo Dinosaurio verdes 0/1.

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas uno o más Huevos, sacrifica un Huevo, luego crea una ficha de criatura Dinosaurio verde 3/3.

- La última habilidad del Rompecascarón de Palani cuenta cualquier criatura que controlas con el tipo de criatura Huevo, no solo las fichas que crea el Rompecascarón de Palani.
-

Rostro del pavor

{1}{B}

Artefacto

Cuando el Rostro del pavor entre al campo de batalla, el oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta de artefacto o de criatura. Ese jugador descarta esa carta.

Elaborar con dos criaturas {5}{B}. (*{5}{B}*, exiliar este artefacto, exiliar las dos criaturas de entre las criaturas que controlas y/o cartas de criatura de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.)

////

Oseosaurio pavoroso

Criatura — Horror esqueleto dinosaurio

5/4

Amenaza.

Siempre que el Oseosaurio pavoroso entre al campo de batalla o ataque, puedes moler dos cartas. (*Puedes poner las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)

- Si no tienes al menos dos cartas en tu biblioteca, no puedes elegir moler dos cartas.
-

Rugido de la reliquia

{U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, el artefacto o criatura objetivo se convierte en una criatura artefacto Dinosaurio con fuerza y resistencia base de 4/3 además de sus otros tipos.

- El Rugido de la reliquia sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.

- El artefacto o criatura conserva sus habilidades y colores, si los tiene.
-

Saheeli, el Brillo del Sol

{U} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/2

{U} {R}, {T}: Crea una ficha que es una copia de otra criatura o artefacto objetivo que controlas, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos. Gana la habilidad de prisa. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original, con las excepciones detalladas (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
 - Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si el permanente copiado es una ficha, la ficha nueva que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó la ficha (con las excepciones detalladas).
 - Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese permanente (con las excepciones detalladas).
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente objetivo también funcionará.
-

Saqueador de tumbas trasgo

{R}

Criatura — Pirata trasgo

1/2

Mientras controles un artefacto, el Saqueador de tumbas trasgo obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de prisa.

- Una vez que el Saqueador de tumbas trasgo se haya declarado como atacante, hacer que pierda la habilidad de prisa al remover todos tus artefactos no hará que deje de atacar, incluso si entró al campo de batalla o entró bajo tu control ese turno.
-

Ser historia

{3} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo de artefacto o de criatura objetivo. Descubre X, donde X es el valor de maná de ese hechizo. *(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con ese valor de maná o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*

- Si el hechizo objetivo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X al calcular el valor de maná de ese hechizo.
-

Sirena de roble

{1}{U}

Criatura artefacto — Pirata sirena

1/2

Vuela, vigilancia.

{T}: Agrega {U}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de artefacto o activar una habilidad de una fuente artefacto.

- Una “fuente artefacto” es cualquier objeto con el tipo de carta artefacto. Esto significa que, por ejemplo, puedes usar el maná para activar una habilidad de un artefacto que controlas o de una carta de artefacto en tu mano o cementerio.
-

Sombras aferradoras

{3}{B}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, gana las habilidades de toque mortal y vínculo vital hasta el final del turno. Pon un contador de pavor sobre las Sombras aferradoras. Luego, si hay tres o más contadores de pavor sobre ellas, transfórmalas.

////

Guarida de las sombras

Tierra — Cueva

(Se transforma de las Sombras aferradoras.)

{T}: Agrega {B}.

{B}, {T}, remover un contador de pavor de la Guarida de las sombras: Robas una carta y pierdes 1 vida.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes. Por ejemplo, la habilidad disparada de las Sombras aferradoras no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
 - Una vez que la habilidad de las Sombras aferradoras se disparó, las criaturas que entren al campo de batalla atacando no afectarán esa habilidad.
 - Las Sombras aferradoras conservan sus contadores de pavor cuando se transforman en la Guarida de las sombras.
-

Tasador geológico
{2} {R} {R}
Criatura — Artífice humano
3/2

Cuando el Tasador geológico entre al campo de batalla, si lo lanzaste, descubre 3. (*Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.*)

- La habilidad disparada del Tasador geológico se dispara si lo lanzas desde cualquier zona. No se dispara si pones el Tasador geológico en el campo de batalla sin lanzarlo.

Testamaza pugnaz
{2} {G}
Criatura — Dinosaurio
6/6

Siempre que el Testamaza pugnaz ataque mientras no controlas otro Dinosaurio, pon un contador de aturdimiento sobre él. (*Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.*)

- Si no controlabas otro Dinosaurio cuando declaraste el Testamaza pugnaz como atacante, no importa si controlas uno o no en cuanto su habilidad se resuelve. Pondrás igualmente un contador de aturdimiento sobre el Testamaza pugnaz.

Tiradora de las Mil Lunas
{1} {W}
Criatura — Soldado humano
2/2

Siempre que la Tiradora de las Mil Lunas ataque, puedes pagar {2} {W}. Cuando lo hagas, gira la criatura objetivo.

- No eliges un objetivo para la habilidad disparada de la Tiradora de las Mil Lunas cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {2} {W} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Títere de muertehongos
{1} {B}
Criatura — Hongo
1/1

Toque mortal.
Cuando el Títere de muertehongos entre al campo de batalla, puedes moler dos cartas. (*Puedes poner las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)

- Si no tienes al menos dos cartas en tu biblioteca, no puedes elegir moler dos cartas.
-

Tortuga cimental

{3} {G}

Criatura — Tortuga

0/6

Mientras sea tu turno, las criaturas que controlas tienen la habilidad de antimaleficio.

Cada criatura que controlas con una resistencia mayor que su fuerza asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

- La habilidad de la Tortuga cimental no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna esa criatura. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales, aunque vayan a causar daño “igual a la fuerza de una criatura”.
-

Tricoloso del trueno

{7}

Criatura artefacto — Gnomo

0/0

El Tricoloso del trueno entra al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre él.

Siempre que el Tricoloso del trueno entre al campo de batalla o ataque, crea una cantidad de fichas de criatura artefacto Gnomo incoloras 1/1 igual a su fuerza.

{2}, sacrificar otro artefacto: Pon un contador +1/+1 sobre el Tricoloso del trueno.

- Si el Tricoloso del trueno deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántos Gnomos creas.
-

Tritona buceacuevas

{2} {U}

Criatura — Explorador tritón

2/4

Siempre que una criatura que controlas explore, la Tritona buceacuevas obtiene +1/+0 hasta el final del turno y no puede ser bloqueada este turno.

- Si una criatura deja el campo de batalla antes de que un efecto le indique que explore, explora igualmente. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura que controlas explore, como la de la Tritona buceacuevas, se dispararán igualmente.
-

Trono andante

{4}

Criatura artefacto — Gólem

4/4

Rebatir {2}.

En cuanto el Trono andante entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

El Trono andante es del tipo elegido además de sus otros tipos.

Si se dispara una habilidad disparada de otra criatura que controlas del tipo elegido, se dispara una vez más.

- La última habilidad del Trono andante no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada para cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si controlas dos copias del Trono andante con el mismo tipo de criatura elegido, las habilidades disparadas de otras criaturas que controlas del tipo elegido se disparan tres veces. Tres copias del Trono andante generan cuatro habilidades disparadas, y así sucesivamente.

Trono de la capitana siniestra

{2}

Artefacto legendario

{T}: Muele dos cartas.

Elaborar con un Dinosaurio, un Tritón, un Pirata y un Vampiro {4}. (*{4}, exiliar este artefacto, exiliar los cuatro objetos de entre los permanentes que controlas y/o cartas de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.*)

////

La capitana siniestra

Criatura legendaria — Pirata espíritu esqueleto

7/7

Amenaza, arrolla, vínculo vital, antimaleficio.

Siempre que La capitana siniestra ataque, cada oponente sacrifica un permanente que no sea tierra. Luego, puedes poner en el campo de batalla girada y atacando bajo tu control una carta de criatura exiliada usada para elaborar a La capitana siniestra.

- El Dinosaurio, Tritón, Pirata y Vampiro exiliados para pagar el coste de elaborar del Trono de la capitana siniestra deben ser objetos distintos. Una criatura con la habilidad de cambiaformas no es suficiente.
 - Aunque la carta de criatura que pones en el campo de batalla es una criatura atacante, nunca fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.
 - Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla está atacando la criatura que pones en el campo de batalla en cuanto entra al campo de batalla. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que está atacando La capitana siniestra.
-

Viaglifo inestable

{3}{W}{W}

Artefacto

Cuando el Viaglifo inestable entre al campo de batalla, si lo lanzaste, por cada jugador, elige una criatura con fuerza de 2 o menos que controla ese jugador. Luego, destruye todas las criaturas excepto las criaturas elegidas de esta manera.

Elaborar con artefacto {3}{W}{W}. (*{3}{W}{W}*), *exiliar este artefacto, exiliar otro artefacto que controlas o una carta de artefacto de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.*)

////

Glifoandante girarena

Criatura artefacto — Gólem

5/3

Vuela.

Siempre que un oponente lance un hechizo durante su turno, no puede atacarte a ti o a los planeswalkers que controlas este turno.

Cada oponente que te atacó a ti o a un planeswalker que controlas este turno no puede lanzar hechizos.

- La primera habilidad del Viaglifo inestable se dispara si lo lanzas desde cualquier zona. No se dispara si pones el Viaglifo inestable en el campo de batalla sin lanzarlo.
 - Por cada jugador, incluyéndote a ti, debes elegir una criatura con fuerza de 2 o menos para salvarla (si es posible).
 - Una vez que la segunda habilidad del Glifoandante girarena se resuelva, ese oponente no podrá atacarte a ti ni a planeswalkers que controlas ese turno, incluso si el Glifoandante girarena ya no está en el campo de batalla.
 - Si el Glifoandante girarena deja el campo de batalla durante un turno en el que un oponente te atacó a ti o a un planeswalker que controlas (quizá porque murió en combate o porque otro jugador lanzó un hechizo para destruirlo), ese oponente puede lanzar hechizos.
 - Las habilidades del Glifoandante girarena no impedirán que los oponentes ataquen a batallas que proteges ni que lancen hechizos después de atacar a batallas que proteges.
 - En Gigante de dos cabezas, por cada criatura atacante, el equipo atacante anuncia a qué batalla, jugador o planeswalker defensor ataca esa criatura cuando se declara como atacante. Las habilidades del Glifoandante girarena solo se fijan en las criaturas que te atacan a ti o a planeswalkers que controlas, no en las criaturas que atacan a tu compañero de equipo o a los planeswalkers que controla.
-

Víbora enredaalmas

{2} {B}

Criatura — Víbora

2/3

{B}, {T}, sacrificar la Víbora enredaalmas: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella.

Activa esto solo como un conjuro. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.)*

- Como eliges el objetivo de la habilidad de la Víbora enredaalmas antes de pagar el coste de sacrificarla, la Víbora enredaalmas no puede ser el objetivo de su propia habilidad.
-

Vito, fanático de Aclazotz

{2} {W} {B}

Criatura legendaria — Demonio vampiro

4/4

Vuela.

Siempre que sacrifiques otro permanente, ganas 2 vidas si es la primera vez que esta habilidad se resolvió este turno. Si es la segunda vez, cada oponente pierde 2 vidas.

Si es la tercera vez, crea una ficha de criatura Demonio Vampiro blanca y negra 4/3 con la habilidad de volar.

- La habilidad disparada de Vito no tiene ningún efecto después de la tercera vez que se resuelve en un turno.
 - Si sacrificas a Vito al mismo tiempo que sacrificas otros permanentes, la habilidad de Vito se disparará por cada uno de esos otros permanentes.
-

Zancudo orofuria

{4} {R}

Criatura artefacto — Gólem

3/5

Arrolla.

Girar dos criaturas y/o artefactos enderezados que controlas: La criatura objetivo obtiene +2/+0 hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro.

- Puedes girar dos criaturas y/o artefactos enderezados que controlas cualesquiera, incluso el propio Zancudo orofuria y otras criaturas que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad activada del Zancudo orofuria.
-

Zarcillo del micotirano
{1}{G}
Criatura — Hechicero hongo
2/2
{5}{G}{G}: Pon siete contadores +1/+1 sobre la tierra que no sea criatura objetivo que controlas. Se convierte en una criatura Hongo 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.

- La habilidad del Zarcillo del micotirano no tiene una duración concreta. La tierra sigue siendo una criatura hasta que deja el campo de batalla.

Zoyowa Lavingüe
{B}{R}
Criatura legendaria — Brujo trasgo
2/2
Toque mortal.
Al comienzo de tu paso final, si descendiste este turno, cada oponente puede descartar una carta o sacrificar un permanente. Zoyowa Lavingüe hace 3 puntos de daño a cada oponente que no lo hizo. (*Descendiste si una carta de permanente fue a tu cementerio desde cualquier parte.*)

- Un oponente sin cartas en la mano no puede elegir descartar una carta. De manera similar, un oponente que no tenga permanentes no puede elegir sacrificar un permanente.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE *JURASSIC WORLD*:

ADN de dinosaurio
{1}
Artefacto
Estampa — {1}, {T}: Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio. Activa esto solo como un conjuro.
{6}: Crea una ficha que es una copia de la carta de criatura objetivo exiliada con el ADN de dinosaurio, excepto que es una criatura Dinosaurio verde 6/6 con la habilidad de arrollar. Activa esto solo como un conjuro.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más, excepto las características que modifica específicamente.
 - Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la carta copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la carta copiada también funcionará.
-

Bienvenidos a...

{1}{G}{G}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría.)

I — Por cada oponente, hasta un artefacto objetivo que no sea criatura que controla se convierte en una criatura artefacto Muro 0/4 con la habilidad de defensor mientras controles esta Saga.

II — Crea una ficha de criatura Dinosaurio verde 3/3 con la habilidad de arrollar. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

III — Destruye todos los Muros. Exilia esta Saga, luego regrésala al campo de batalla transformada bajo tu control.

////

Jurassic Park

Tierra legendaria

(Se transforma de Bienvenidos a...)

Cada carta de Dinosaurio en tu cementerio tiene la habilidad de escapatoria. El coste de escapatoria es igual al coste de maná de la carta más exiliar otras tres cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzar cartas desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

{T}: Agrega {G} por cada Dinosaurio que controlas.

- Si Bienvenidos a... deja el campo de batalla antes de que se resuelva su primera habilidad de capítulo, esa habilidad no tendrá efecto. Los artefactos objetivo que no sean criatura no se convertirán en Muros.
- Un permanente que no sea criatura y que se convierta en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura.
- Si lanzas una carta de aventurero o una carta partida con la habilidad de escapatoria, eliges cómo quieres lanzarla, luego pagas el coste apropiado (para la Aventura, la criatura o la mitad de la carta partida que elijas) y además exilias tres cartas.
- Si un hechizo que lanzas con la habilidad de escapatoria tiene un coste adicional de descartar cartas o sacrificar permanentes, puedes exiliar cartas descartadas o sacrificadas de esta manera para pagar esa parte del coste de escapatoria.
- El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
- Después de que un hechizo que escapó se resuelve, regresa al cementerio de su propietario si no es un hechizo de permanente. Si es un hechizo de permanente, este entra al campo de batalla y regresará al cementerio de su propietario si muere después. Es posible que vuelva a escapar: últimamente es difícil encontrar buena seguridad en el Inframundo.
- Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.

- Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.
- Si una carta con la habilidad de escapatoria va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo con la habilidad de escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.

Blue, velociraptor leal

{2}{G}{U}

Criatura legendaria — Dinosaurio

5/4

Camarada de Owen Grady, adiestrador de velocirraptores. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Owen en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*

Por cada tipo de contador sobre Blue, velociraptor leal, cada otro Dinosaurio que controlas entra al campo de batalla con un contador de ese tipo sobre él.

- Si Blue, velociraptor leal entra al campo de batalla con uno o más tipos de contadores sobre ella al mismo tiempo que otros Dinosaurios que controlas, esos otros Dinosaurios no obtendrán contadores adicionales con la última habilidad de Blue, velociraptor leal.
- “Camarada de [nombre]” representa dos habilidades. La primera es una habilidad disparada: “Cuando este permanente entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en su mano y luego barajar su biblioteca”.
- Ten en cuenta que el jugador objetivo busca en su biblioteca (que puede verse afectada por efectos como el de Estrangulación) y que la carta que encuentra se muestra, incluso si estas palabras no se incluyen en el texto recordatorio de la habilidad.
- La segunda habilidad representada por la palabra clave “camarada de [nombre]” modifica las reglas de construcción de mazos en la variante Commander y no tiene ninguna función fuera de esa variante. Si una carta de criatura legendaria con “camarada de [nombre]” es designada como tu comandante, la carta de criatura legendaria nombrada también puede ser designada como tu comandante.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Blue, velociraptor leal y Owen Grady, adiestrador de velocirraptores son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con verde, azul y/o rojo en su identidad de color, pero no cartas blancas o negras.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada o las habilidades correspondientes de “camarada de” cuando el juego empieza. Una criatura con una habilidad “camarada de” no puede ser camarada de ninguna criatura que no sea su camarada designado. Perder una habilidad de camarada durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de uno de los comandantes, no de ambos combinados. El efecto del Faro del dominio pone en tu mano a uno de ellos desde la zona de mando, no a ambos.

- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
 - La habilidad disparada de la palabra clave “camarada de” se sigue disparando en un juego de Commander. Si tu otro comandante terminó de algún modo en tu biblioteca, puedes buscarlo. También puedes hacer objetivo a otro jugador, tenga esa carta en su biblioteca o no.
-

Ellie y Alan, paleontólogos

{2} {G} {W} {U}

Criatura legendaria — Científico humano

2/5

{T}, exiliar una carta de criatura de tu cementerio:

Descubre X, donde X es el valor de maná de la carta exiliada. Activa esto solo como un conjuro. *(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con ese valor de maná o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*

- Si la carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
-

Enjambre de compis

{1} {B} {G}

Criatura — Dinosaurio

2/2

Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, crea una ficha girada que es una copia del Enjambre de compis.

- La ficha que es una copia tendrá la habilidad del Enjambre de compis. También podrá crear copias de sí misma.
 - La ficha que es una copia no copiará los contadores o el daño marcado sobre el Enjambre de compis, ni tampoco copiará otros efectos que cambien la fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera del Enjambre de compis. Normalmente, esto significa que la ficha simplemente será una copia del Enjambre de compis, pero, si algún efecto de copia afectó a la copia original del Enjambre de compis, la ficha lo tendrá en cuenta.
 - Si el Enjambre de compis deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la ficha entrará igualmente al campo de batalla como una copia del Enjambre de compis usando los valores copiables del Enjambre de compis de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
-

Giganotosaurio siniestro

{5}{B}{G}

Criatura — Dinosaurio

10/10

{10}{B}{G}: Monstruosidad 10. Te cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada criatura con fuerza de 4 o más que controlan tus oponentes. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon diez contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

Cuando el Giganotosaurio siniestro se convierta en monstruoso, destruye todos los artefactos y criaturas que no sean el Giganotosaurio siniestro.

- Una vez que una criatura se convierte en monstruosa, no puede volver a convertirse en monstruosa. Si la criatura ya es monstruosa cuando la habilidad de monstruosidad se resuelve, no ocurre nada.
 - Monstruoso no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. Si la criatura deja de ser una criatura o pierde sus habilidades, seguirá siendo monstruosa.
 - Una habilidad que se dispara cuando una criatura se convierte en monstruosa no se disparará si esa criatura no está en el campo de batalla cuando su habilidad de monstruosidad se resuelve.
-

Henry Wu, genetista de InGen

{B}{G}{U}

Criatura legendaria — Científico humano

1/4

Henry Wu, genetista de InGen y las otras criaturas Humano que controlas tienen la habilidad de aprovechar. *(Cuando una criatura con la habilidad de aprovechar entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura.)*

Siempre que una criatura que controlas aproveche una criatura que no sea Humano, roba una carta. Si la criatura aprovechada tenía una fuerza de 3 o más, crea una ficha de Tesoro.

- Si una criatura que controlas aprovecha una criatura Humano con fuerza de 3 o más, la última habilidad de Henry Wu, genetista de InGen no se disparará. No crearás una ficha de Tesoro.
 - Una criatura con la habilidad de aprovechar “aprovecha una criatura” cuando el controlador de la habilidad de aprovechar sacrifica una criatura en cuanto esa habilidad se resuelve.
 - Eliges si sacrificas una criatura o no y qué criatura sacrificas en cuanto la habilidad de aprovechar se resuelve.
 - Puedes sacrificar la criatura con la habilidad de aprovechar si todavía está en el campo de batalla.
 - No puedes sacrificar más de una criatura con una sola habilidad de aprovechar.
-

Ian Malcolm, especialista en caos
{1}{U}{R}
Criatura legendaria — Científico humano
2/2

Siempre que un jugador robe su segunda carta cada turno, ese jugador exilia la primera carta de su biblioteca. Durante el turno de cada jugador, ese jugador puede lanzar un hechizo de entre las cartas de las cuales no es propietario exiliadas con Ian Malcolm, especialista en caos y puede usar maná de cualquier tipo para lanzarlo.

- La primera habilidad de Ian Malcolm, especialista en caos solo se puede disparar una vez cada turno por cada jugador. No importa si Ian estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó. Si lo controlas cuando un jugador roba su segunda carta en un turno, la habilidad se disparará.
- Los jugadores deben seguir todas las reglas aplicables sobre cuándo lanzar hechizos con el permiso que otorga la última habilidad de Ian Malcolm, especialista en caos. Por ejemplo, si el hechizo es un conjuro, solo se puede lanzar durante la fase principal de ese jugador mientras la pila esté vacía.
- Los seis tipos de maná son: blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro. El maná nevado no es un tipo de maná. Ian Malcolm, especialista en caos no te permitirá pagar un coste de nevado usando maná producido por una fuente que no sea nevada.

Indominus Rex, alfa
{1}{U/B}{U/B}{G}{G}
Criatura legendaria — Mutante dinosaurio
6/6

En cuanto la Indominus Rex, alfa entre al campo de batalla, descarta cualquier cantidad de cartas de criatura. Entra con un contador de volar sobre ella si una carta descartada de esta manera tiene la habilidad de volar. Lo mismo sucede con las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, antimaleficio, prisa, indestructible, vínculo vital, amenaza, alcance, arrollar y vigilancia.

Cuando la Indominus Rex entre al campo de batalla, roba una carta por cada contador sobre ella.

- La primera habilidad de la Indominus Rex solo le otorgará un contador de cada tipo, incluso si descartas más de una carta de criatura con la habilidad correspondiente.
 - Si pones contadores sobre la Indominus Rex antes de que su última habilidad se resuelva, esos contadores contarán.
 - Si la Indominus Rex no está en el campo de batalla en cuanto su última habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores que hubiera sobre ella cuando estuvo por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas robas.
-

Indorraptor, el híbrido perfecto

{1} {B/G} {R}

Criatura legendaria — Mutante dinosaurio

3/1

Sed de sangre X. *(Esta criatura entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es la cantidad de daño que tus oponentes recibieron este turno.)*

Amenaza.

Enfurecer — Siempre que el Indorraptor, el híbrido perfecto reciba daño, elige un oponente al azar. El Indorraptor hace una cantidad de daño igual a su fuerza a ese jugador a menos que sacrifique una criatura que no sea ficha.

- La habilidad de sed de sangre del Indorraptor, el híbrido perfecto cuenta todo el daño infligido a tus oponentes este turno, no solo el daño hecho por fuentes que controlas.
- Si varias fuentes hacen daño a una criatura con una habilidad de enfurecer al mismo tiempo, probablemente porque varias criaturas bloquearon esa criatura, la habilidad de enfurecer solo se dispara una vez.
- Si el Indorraptor recibe daño letal, su habilidad de enfurecer se dispara. Usa la fuerza del Indorraptor tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace al jugador elegido si no sacrifica una criatura que no sea ficha.

La vida se abre camino

{2} {G}

Encantamiento

Siempre que una criatura que no sea ficha con fuerza de 4 o más entre al campo de batalla bajo tu control, repuebla. *(Crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.)*

- Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando repueblas, no ocurrirá nada.
 - La nueva ficha de criatura copia las características de la ficha original tal y como las describe el efecto que creó la ficha original.
 - La nueva ficha no copia si la ficha original está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, color, etcétera.
 - Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la nueva ficha también funcionará.
-

Mosasaurio propulsado

{6}{U}{U}

Criatura — Dinosaurio

4/8

Emerger {6}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo sacrificando una criatura y pagando el coste de emerger menos el valor de maná de esa criatura.)*

Cuando el Mosasaurio propulsado entre al campo de batalla, si lo lanzaste, regresa cada criatura que no sea Dinosaurio a la mano de su propietario.

- La última habilidad del Mosasaurio propulsado se dispara si lo lanzas desde cualquier zona. No se dispara si pones el Mosasaurio propulsado en el campo de batalla sin lanzarlo.
- Si sacrificas una criatura con {X} en su coste de maná, esa X es 0.
- El valor de maná de una criatura se determina solamente con los símbolos de maná impresos en la esquina superior derecha (a menos que esa criatura sea la cara posterior de una carta de dos caras, sea un permanente combinado o esté copiando otra cosa; ver más abajo). Si el coste de maná incluye {X}, X es 0. Si es una carta de una sola cara sin símbolos de maná en la esquina superior derecha (porque es una tierra animada, por ejemplo), su valor de maná es de 0. Ignora cualquier coste alternativo o adicional (como el de estímulo) que se pagó cuando se lanzó la criatura.
- Los componentes de maná de color de los costes de emerger no se pueden reducir con la habilidad de emerger.
- Puedes sacrificar una criatura con un valor de maná de 0, como una criatura ficha que no es una copia de otro permanente, para lanzar un hechizo pagando su coste de emerger. Pagarás el coste de emerger sin ninguna reducción.
- Puedes sacrificar una criatura con valor de maná igual o mayor que el coste de emerger. Si lo haces, solo pagarás el componente de maná de color del coste de emerger.
- El valor de maná de la cara posterior de una carta de dos caras es el valor de maná de su cara frontal. El valor de maná de un permanente combinado es la suma de los valores de maná de sus caras frontales. Una criatura que es una copia de cualquiera de las caras tiene un valor de maná de 0.
- El valor de maná de un hechizo de criatura con la habilidad de emerger no se ve afectado por si se paga el coste de emerger o no. Por ejemplo, si lanzas el Mosasaurio propulsado pagando su coste de emerger y sacrificas una criatura con valor de maná de 3, el valor de maná del Mosasaurio propulsado sigue siendo de 8.
- La criatura que eliges sacrificar sigue en el campo de batalla mientras activas las habilidades de maná. Sus habilidades pueden afectar al coste del hechizo, se pueden activar para generar maná, etcétera. Sin embargo, si tiene una habilidad que se dispara cuando se lanza un hechizo, se habrá sacrificado antes de que esa habilidad se pueda disparar.
- Una vez que empieces a lanzar un hechizo con la habilidad de emerger, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que desees sacrificar.

No te muevas

{3}{W}{W}

Conjuro

Destruye todas las criaturas giradas. Hasta tu próximo turno, siempre que una criatura se gire, destrúyela.

- No te muevas no afectará a las criaturas que entren al campo de batalla giradas.
-

Owen Grady, adiestrador de velocirraptores

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Científico soldado humano

3/2

Camarada de Blue, velociraptor leal.

{T}: Pon sobre el Dinosaurio objetivo el contador que elijas: de amenaza, de arrollar, de alcance o de prisa.

Activa esto solo como un conjuro.

- “Camarada de [nombre]” representa dos habilidades. La primera es una habilidad disparada: “Cuando este permanente entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en su mano y luego barajar su biblioteca”.
 - Ten en cuenta que el jugador objetivo busca en su biblioteca (que puede verse afectada por efectos como el de Estrangulación) y que la carta que encuentra se muestra, incluso si estas palabras no se incluyen en el texto recordatorio de la habilidad.
 - La segunda habilidad representada por la palabra clave “camarada de [nombre]” modifica las reglas de construcción de mazos en la variante Commander y no tiene ninguna función fuera de esa variante. Si una carta de criatura legendaria con “camarada de [nombre]” es designada como tu comandante, la carta de criatura legendaria nombrada también puede ser designada como tu comandante.
 - Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Blue, velociraptor leal y Owen Grady, adiestrador de velocirraptores son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con verde, azul y/o rojo en su identidad de color, pero no cartas blancas o negras.
 - Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
 - Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada o las habilidades correspondientes de “camarada de” cuando el juego empieza. Una criatura con una habilidad “camarada de” no puede ser camarada de ninguna criatura que no sea su camarada designado. Perder una habilidad de camarada durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
 - Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de uno de los comandantes, no de ambos combinados. El efecto del Faro del dominio pone en tu mano a uno de ellos desde la zona de mando, no a ambos.
 - Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
 - La habilidad disparada de la palabra clave “camarada de” se sigue disparando en un juego de Commander. Si tu otro comandante terminó de algún modo en tu biblioteca, puedes buscarlo. También puedes hacer objetivo a otro jugador, tenga esa carta en su biblioteca o no.
-

Permiso denegado

{W}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo que no sea criatura. Tus oponentes no pueden lanzar hechizos que no sean criatura este turno.

- Si el hechizo es un objetivo ilegal para cuando el Permiso denegado intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Tus oponentes podrán lanzar hechizos que no sean criatura este turno.
- El efecto del Permiso denegado se aplica a todos los oponentes, no solo al jugador que controlaba el hechizo al que hizo objetivo el Permiso denegado.
- Si el Permiso denegado se resuelve, pero el hechizo no se contrarresta (quizá porque no se puede contrarrestar), los oponentes no podrán lanzar hechizos que no sean criatura este turno.

Pteranodon asaltante

{3}{R}{W}

Criatura — Dinosaurio

3/3

Vuela, prisa.

Siempre que el Pteranodon asaltante u otro Dinosaurio con la habilidad de volar entre al campo de batalla bajo tu control, gana el control de la criatura objetivo que controla un oponente hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana las habilidades de volar y prisa hasta el final del turno. Al comienzo del próximo paso final, la tierra objetivo hace 3 puntos de daño a esa criatura.

- La habilidad disparada del Pteranodon asaltante solo hace objetivo a la criatura que controla un oponente. Eliges la tierra objetivo (donde aterrizará la pobre criatura) en cuanto la habilidad disparada retrasada se dispara al comienzo del próximo paso final.

Tiranosaurio voraz

{4}{R}{G}

Criatura — Dinosaurio

6/6

Devorar 3. *(En cuanto esto entre al campo de batalla, puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas. Esta criatura entra al campo de batalla con el triple de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre ella por cada una de esas criaturas.)*

Siempre que el Tiranosaurio voraz ataque, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a hasta una otra criatura objetivo. En vez de eso, el daño sobrante se hace al controlador de esa criatura.

- El Tiranosaurio voraz no puede devorar criaturas que entren al campo de batalla al mismo tiempo que él.
- El daño sobrante se calcula de forma similar a como funciona la habilidad de arrollar. Empieza por la cantidad de daño que se hace a la criatura y determina qué es “letal”. Normalmente, se trata de la resistencia de la criatura menos el daño que ya está marcado sobre ella, sin tener en cuenta los efectos de

reemplazo o prevención que modificarán este daño. También se ignora si la criatura no será destruida por este daño, quizá porque tiene la habilidad de indestructible.

- Una vez determinado el daño sobrante, el Tiranosaurio voraz hace daño simultáneamente a la criatura objetivo y a su controlador. Este daño puede verse modificado por efectos de reemplazo o prevención.

Velociraptor al acecho

{2} {R}

Criatura — Dinosaurio

3/2

Daña primero.

Los hechizos de Dinosaurio que lances tienen la habilidad de rondar {2} {R}. *(Puedes lanzar un hechizo por su coste de rondar si hiciste daño de combate a un jugador este turno con una criatura con cualquiera de sus tipos de criatura.)*

- Puedes lanzar un hechizo por su coste de rondar en cualquier momento en un turno después de que una criatura que controlas de un tipo correspondiente haga daño de combate a un jugador. No importa si ese jugador dejó el juego, si esa criatura dejó el campo de batalla o dejó de estar bajo tu control, o si esa criatura ya no tiene un tipo correspondiente.
- Rondar compara los tipos de criatura del hechizo con los tipos de criatura de las criaturas que hicieron daño de combate a jugadores este turno. Normalmente esto significa que si por ejemplo controlas el Velociraptor al acecho, puedes lanzar el Giganotosaurio siniestro pagando su coste de rondar solo si un Dinosaurio hizo daño de combate a un jugador, pero, si un efecto hace que el hechizo tenga otros tipos de criatura, la habilidad de rondar también se cumple si una criatura con esos tipos adicionales hizo daño de combate a un jugador.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE TREASURE TROVE Y DE INVITADOS ESPECIALES DE LAS CAVERNAS PERDIDAS DE IXALAN:

Amuleto de vigor

{1}

Artefacto

Siempre que un permanente entre al campo de batalla girado y bajo tu control, enderézalo.

- Si controlas más de una copia del Amuleto de vigor, la habilidad de cada Amuleto se dispara cuando un permanente entra al campo de batalla girado y bajo tu control. La primera habilidad que se resuelva enderezará ese permanente. Si de alguna manera el permanente se vuelve a girar antes de que la siguiente habilidad se resuelva, la siguiente habilidad también lo enderezará, y así sucesivamente.
 - Para que se dispare la habilidad del Amuleto de vigor, un permanente debe entrar al campo de batalla girado por un efecto que diga “pon [el permanente] en el campo de batalla girado”, “[este permanente] entra al campo de batalla girado” o algo similar. Si entra al campo de batalla enderezado, la habilidad no se disparará, incluso si giras ese permanente después.
-

Anillo de boda

{2}{W}{W}

Artefacto

Cuando el Anillo de boda entre al campo de batalla, si fue lanzado, el oponente objetivo crea una ficha que es una copia de él.

Siempre que un oponente que controla un artefacto llamado Anillo de boda robe una carta durante su turno, robas una carta.

Siempre que un oponente que controla un artefacto llamado Anillo de boda gane vidas durante su turno, ganas esa misma cantidad de vidas.

- Las condiciones de disparo de la segunda y tercera habilidad del Anillo de boda se fijan en los oponentes que controlan cualquier artefacto llamado Anillo de boda, no solo en la ficha que es una copia creada por la primera habilidad.
-

Brecha al Inframundo

{1}{R}

Encantamiento

Cada carta que no sea tierra en tu cementerio tiene la habilidad de escapatoria. El coste de escapatoria es igual al coste de maná de la carta más exiliar otras tres cartas de tu cementerio.

Al comienzo del paso final, sacrifica la Brecha al Inframundo.

- Si una carta no tiene coste de maná, su coste de escapatoria no se puede pagar, por lo que no puedes lanzarla por ese coste.
- Si lanzas una carta de aventurero o una carta partida con la habilidad de escapatoria, eliges cómo quieres lanzarla, luego pagas el coste apropiado (para la Aventura, la criatura o la mitad de la carta partida que elijas) y además exilias tres cartas.
- Si un hechizo que lanzas con la habilidad de escapatoria tiene un coste adicional de descartar cartas o sacrificar permanentes, puedes exiliar cartas descartadas o sacrificadas de esta manera para pagar esa parte del coste de escapatoria.
- El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
- Después de que un hechizo que escapó se resuelve, regresa al cementerio de su propietario si no es un hechizo de permanente. Si es un hechizo de permanente, este entra al campo de batalla y regresará al cementerio de su propietario si muere después. Es posible que vuelva a escapar: últimamente es difícil encontrar buena seguridad en el Inframundo.
- Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.

- Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.
 - Si una carta con la habilidad de escapatoria va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.
 - Cuando empiezas a lanzar un hechizo con la habilidad de escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.
-

Brújula estelar

{2}

Artefacto

La Brújula estelar entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega un maná de cualquier color que pueda producir una tierra básica que controlas.

- Si una tierra básica que controlas gana otro tipo de tierra básica o gana otra habilidad que le permite producir maná, ten en cuenta esos efectos al determinar qué colores de maná podrá producir esa tierra.
 - Los colores de maná son: blanco, azul, negro, rojo y verde. Incoloro es un tipo, no un color.
-

Cáliz del vacío

{X} {X}

Artefacto

El Cáliz del vacío entra al campo de batalla con X contadores de carga sobre él.

Siempre que un jugador lance un hechizo con valor de maná igual a la cantidad de contadores de carga sobre el Cáliz del vacío, contrarresta ese hechizo.

- Un coste de maná de {X} {X} significa que tienes que pagar el doble de X. Por ejemplo, si quieres que X sea 3, pagas {6} para lanzar el Cáliz del vacío.
 - La cantidad de contadores de carga sobre el Cáliz del vacío solo se tiene en cuenta en el momento en que se lanza el hechizo. Cambiar la cantidad de contadores de carga sobre el Cáliz del vacío después de lanzar un hechizo no cambiará si la habilidad se dispara o si contrarresta el hechizo.
 - Si no hay ningún contador de carga sobre el Cáliz del vacío, contrarresta cada hechizo con un valor de maná de 0. Esto incluye los hechizos de criatura boca abajo lanzados con el coste alternativo de metamorfosis.
 - El Cáliz del vacío tiene que estar en el campo de batalla cuando se termine de lanzar un hechizo para que la habilidad se dispare. Si sacrificas el Cáliz del vacío como coste para lanzar un hechizo, su habilidad no puede dispararse. Sin embargo, si deja el campo de batalla una vez que su habilidad se haya disparado, esa habilidad contrarrestará el hechizo igualmente.
-

Cáliz flujo eterno
{0}
Artefacto
Multiestímulo {2}.
El Cáliz flujo eterno entra al campo de batalla con un contador de carga sobre él por cada vez que fue estimulado.
{T}: Agrega {C} por cada contador de carga sobre el Cáliz flujo eterno.

- Si quieres, puedes lanzar el Cáliz flujo eterno sin estimularlo. Sin embargo, si el Cáliz flujo eterno no tiene contadores de carga sobre él, activar su última habilidad no producirá maná.

Calzón, saqueador de Azófar
{3} {R}
Criatura legendaria — Pirata trasgo
3/3
Amenaza.
Siempre que uno o más Piratas que controlas hagan daño a tus oponentes, exilia la primera carta de las bibliotecas de cada uno de esos oponentes. Puedes jugar esas cartas este turno y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar esos hechizos.
Camarada.

- Exiliarás una carta de cada oponente que recibió daño, no de todos tus oponentes.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales para cada carta exiliada. Si una es una tierra, no puedes jugarla a menos que tengas jugadas de tierra disponibles.
- Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
- Si no juegas una de las cartas exiliadas, permanece exiliada. No estará disponible para jugarla en los próximos turnos.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos y/o permanentes que controlas con la habilidad de latrocinio descarado de Calzón.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.

- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.

Cripta de maná

{0}

Artefacto

Al comienzo de tu mantenimiento, lanza una moneda a cara o cruz. Si pierdes el lanzamiento, la Cripta de maná te hace 3 puntos de daño.

{T}: Agrega {C} {C}.

- Ningún jugador puede intentar realizar acciones entre el momento en que se determina el resultado del lanzamiento y el momento en que recibes daño si pierdes el lanzamiento.

Dargo, el Desguazanavíos

{6} {R}

Criatura legendaria — Pirata gigante

7/5

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar cualquier cantidad de artefactos y/o criaturas.

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada permanente sacrificado de esta manera y {2} menos por cada otro artefacto o criatura que sacrificaste este turno.

Arrolla.

Camarada.

- La primera habilidad de Dargo no puede reducir su coste por debajo de {R}. Puedes sacrificar cualquier cantidad de artefactos y criaturas, incluso si eso no reducirá más el coste de Dargo.
- Se aplicará la reducción de coste por los artefactos y las criaturas sacrificados antes en el turno, incluso si no sacrificas ninguno como coste adicional.
- La reducción de coste es de {2} por cada permanente sacrificado, tanto si ese permanente era un artefacto, una criatura o ambos.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste (como el impuesto del comandante) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Dargo). El valor de maná de Dargo es de 7, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.

- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.

Escudo de armas

{5}

Artefacto

Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura en el campo de batalla que comparta al menos un tipo de criatura con ella. *(Por ejemplo, dos Clérigos Vampiros y un Clérigo Humano obtendrán cada uno +2/+2.)*

- Si una criatura tiene más de un tipo de criatura y uno de esos tipos concuerda con la criatura para la que haces el cálculo, debes contar esa criatura. Solo es necesario que coincida un tipo para contar esa carta.
- Si tienes una criatura con más de un tipo de criatura, cuenta todas las criaturas que tengan alguno de sus tipos de criatura.
- Compartir varios tipos de criatura no otorga una bonificación adicional. El Escudo de armas cuenta criaturas, no tipos de criatura.

Ferocidón impetuoso

{2} {R}

Criatura — Dinosaurio

3/3

Amenaza.

Los jugadores no pueden ganar vidas.

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla, el Ferocidón impetuoso hace 1 punto de daño al controlador de esa criatura.

- Los hechizos y habilidades que hacen que los jugadores ganen vidas se resuelven igualmente mientras el Ferocidón impetuoso está en el campo de batalla. Ningún jugador ganará vidas, pero cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad sucederá.
- Si un efecto determina que el total de vidas de un jugador es una cantidad mayor que el total de vidas actual de ese jugador mientras el Ferocidón impetuoso está en el campo de batalla, el total de vidas del jugador no cambia.
- La última habilidad del Ferocidón impetuoso se dispara siempre que cualquier jugador haga que una criatura entre al campo de batalla, incluyéndote a ti.

- Si otra criatura entra al campo de batalla al mismo tiempo que el Ferocidón impetuoso, su última habilidad se dispara.

Ghalta, el Hambre Primigenia

{10} {G} {G}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

12/12

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la fuerza total de las criaturas que controlas.

Arrolla.

- Para determinar el coste total de Ghalta, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná de Ghalta no sufre cambios, al margen del coste total para lanzar a Ghalta.
- El coste total para lanzar a Ghalta se define antes de que lo pagues. Por ejemplo, si controlas tres criaturas 2/2, incluida una que puedes sacrificar para agregar {C} a tu reserva de maná, el coste total de Ghalta es de {4} {G} {G}. Luego puedes sacrificar la criatura cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.
- Si, de alguna manera, la fuerza de una criatura es menor que 0, ese número se sustrae a la fuerza total de tus otras criaturas. Si la fuerza total de tus criaturas es de 0 o menos, el coste de Ghalta sigue siendo {10} {G} {G}.
- La primera habilidad de Ghalta no puede reducir su coste por debajo de {G} {G}.

Grebas relámpago

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene las habilidades de prisa y velo.

Equipar {0}.

- No puedes desequipar un Equipo de una criatura. Si las Grebas relámpago están anexadas a la única criatura que controlas, no podrás anexarle otros Equipos (o hacerla objetivo con cualquier otra cosa) hasta que tengas otra criatura a la que puedas anexarle las Grebas relámpago.
- Si una criatura entra al campo de batalla bajo tu control y gana la habilidad de prisa, pero la pierde antes de atacar, no podrá atacar ese turno. Esto significa que no puedes usar una copia de las Grebas relámpago para que dos criaturas nuevas ataquen en el mismo turno.

Kálamax, Generatormentas

{1} {G} {U} {R}

Criatura legendaria — Dinosaurio elemental

4/4

Siempre que lances tu primer hechizo de instantáneo cada turno, si Kálamax, Generatormentas está girado, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

Siempre que copies un hechizo de instantáneo, pon un contador +1/+1 sobre Kálamax.

- Si Kálamax se gira como un coste para lanzar tu primer hechizo de instantáneo en un turno, su primera habilidad se dispara.
- La primera habilidad de Kálamax considera el turno entero. Si lanzas un hechizo de instantáneo antes de que Kálamax se gire, su primera habilidad no se disparará cuando lances tu segunda.
- Se crea una copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad de Kálamax para cuando esta se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia creada con la primera habilidad de Kálamax tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
- No puedes elegir pagar costes adicionales para la copia creada con la primera habilidad de Kálamax. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Las copias creadas con la primera habilidad de Kálamax se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- Una habilidad que se dispara cuando un jugador copia un hechizo se resuelve antes que la copia. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si un efecto copia un hechizo de instantáneo varias veces, la última habilidad de Kálamax se dispara esa misma cantidad de veces.
- Si un efecto copia una carta en vez de un hechizo (como el de Kefnet, dios eterno), esto no hace que se dispare la última habilidad de Kálamax.

Lord Windgrace

{2}{B}{R}{G}

Planeswalker legendario — Windgrace

5

+2: Descarta una carta, luego roba una carta. Si se descarta una carta de tierra de esta manera, roba una carta adicional.

−3: Regresa hasta dos cartas de tierra objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

−11: Destruye hasta seis permanentes objetivo que no sean tierra. Luego, crea seis fichas de criatura Guerrero Felino verdes 2/2 con la habilidad de cruzar bosques.

Lord Windgrace puede ser tu comandante.

- Si no tienes cartas en la mano cuando se resuelve la primera habilidad de Lord Windgrace, no descartarás nada. Luego, robarás una carta.
- Mientras se resuelve la última habilidad de lealtad de Lord Windgrace, creas seis fichas de Guerrero Felino, incluso si son destruidos menos de seis permanentes que no sean tierra. Sin embargo, si eliges objetivos para la habilidad y cada uno de ellos se convierte en un objetivo ilegal, la habilidad no se resuelve y no creas ninguna ficha.

Malcolm, navegante avizor
{2} {U}
Criatura legendaria — Pirata sirena
2/2
Vuela.
Siempre que uno o más Piratas que controlas hagan daño a tus oponentes, crea una ficha de Tesoro por cada oponente que haya recibido daño.
Camarada.

- La habilidad disparada de Malcolm se disparará incluso si los Piratas que controlas hacen daño a un solo oponente. Un solo Tesoro para ti. ¡Yarr!
- La habilidad disparada de Malcolm tiene en cuenta todo el daño hecho a oponentes por los Piratas que controlas, no solo el daño de combate.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.

Martillo colosal
{1}
Artefacto — Equipo
La criatura equipada obtiene +10/+10 y pierde la habilidad de volar.
Equipar {8}.

- El Martillo colosal se puede anexas a una criatura que no haya tenido la habilidad de volar. Simplemente, no perderá la habilidad de volar.
- Si una criatura equipada gana la habilidad de volar después de que se le haya anexado el Martillo colosal, mantendrá la habilidad de volar.
- Si una habilidad de la criatura equipada indica que tiene la habilidad de volar “mientras” se cumpla una condición concreta, esa criatura no ganará la habilidad de volar si esa condición se cumple. Por ejemplo, si

la criatura equipada “tiene la habilidad de volar mientras esté atacando”, no ganará la habilidad de volar incluso si ataca después de que se le haya anexado el Martillo colosal.

Mirri, duelista del Vientoligero

{1}{G}{W}

Criatura legendaria — Guerrero felino

3/2

Daña primero.

Siempre que Mirri, duelista del Vientoligero ataque, cada oponente no puede bloquear con más de una criatura este combate.

Mientras Mirri, duelista del Vientoligero esté girada, no te puede atacar más de una criatura cada combate.

- Girar a Mirri después de que las criaturas hayan atacado no hará que las criaturas se remuevan del combate.
 - Mientras Mirri esté girada, no hay restricciones para cuántas criaturas pueden atacar a planeswalkers que controlas o a batallas que proteges.
-

Planetario cromático

{7}

Artefacto legendario

Puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color.

{T}: Agrega {C}{C}{C}{C}.

{5}, {T}: Roba una carta por cada color entre los permanentes que controlas.

- La última habilidad del Planetario cromático puede hacer que robes como máximo cinco cartas. “Incoloro”, “artefacto” y “dorado” no son colores.
-

Polirraptor

{6}{G}{G}

Criatura — Dinosaurio

5/5

Enfurecer — Siempre que el Polirraptor reciba daño, crea una ficha que es una copia del Polirraptor.

- La ficha tendrá la habilidad del Polirraptor. También podrá crear copias de sí misma.
- La ficha no copiará los contadores o el daño marcado sobre el Polirraptor, ni tampoco copiará otros efectos que hayan cambiado la fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera del Polirraptor. Normalmente, esto significa que la ficha será sencillamente un Polirraptor. Pero si cualquier efecto de copia ha afectado a ese Polirraptor, será tenido en cuenta.
- Si el Polirraptor deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, probablemente porque recibió daño letal, la ficha entrará igualmente al campo de batalla como una copia del Polirraptor usando los valores copiables del Polirraptor de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
- Si varias fuentes hacen daño a una criatura con una habilidad de enfurecer al mismo tiempo, probablemente porque varias criaturas bloquearon esa criatura, la habilidad de enfurecer solo se dispara una vez.

- Si se inflige daño letal a una criatura con una habilidad de enfurecer, esa habilidad se dispara.
-

Portal coercitivo

{4}

Artefacto

Voluntad del consejo — Al comienzo de tu mantenimiento, comenzando contigo, cada jugador vota carnicería u homenaje. Si carnicería consigue más votos, sacrifica el Portal coercitivo y destruye todos los permanentes que no sean tierra. Si homenaje consigue más votos o el voto acaba en empate, roba una carta.

- Dado que los votos se pronuncian por orden de turno, cada jugador conocerá los votos de los jugadores que ya votaron.
 - Debes votar por una de las opciones disponibles. No puedes abstenerte.
 - Ningún jugador pronunciará su voto hasta que el hechizo o habilidad se resuelva. Si se quiere responder a ese hechizo o habilidad, debe hacerse sin conocer el resultado del voto.
 - Los jugadores no podrán hacer nada después de votar y antes de que el hechizo o la habilidad que incluyó el voto termine de resolverse.
-

Puente desde lo profundo

{B} {B} {B}

Encantamiento

Siempre que una criatura que no sea ficha vaya a tu cementerio desde el campo de batalla, si el Puente desde lo profundo está en tu cementerio, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

Cuando una criatura vaya al cementerio de un oponente desde el campo de batalla, si el Puente desde lo profundo está en tu cementerio, exilia el Puente desde lo profundo.

- Mientras el Puente desde lo profundo está en el campo de batalla, no tiene ningún efecto. Hace algo solo si está en el cementerio. Lo sabemos, es bastante extraño.
 - Ninguna habilidad se fija en quién controlaba la criatura que murió, solo a qué cementerio fue. Esto significa que, si un oponente controla una criatura de la cual eres propietario, su muerte hace que se dispare la primera habilidad del Puente desde lo profundo, no la segunda.
 - Si el Puente desde lo profundo no está en tu cementerio inmediatamente antes de que muera una criatura, sus habilidades no se dispararán. Si el Puente desde lo profundo no está en tu cementerio en cuanto su primera habilidad se resuelve, no crearás una ficha.
 - Si una criatura que no sea ficha que controlas y una criatura que controla un oponente mueren al mismo tiempo, eliges en qué orden se resuelven las habilidades disparadas del Puente desde lo profundo. Puedes crear una ficha antes de exiliar el Puente desde lo profundo.
-

Puño de los soles

{3}

Artefacto

Puedes pagar {W}{U}{B}{R}{G} en lugar de pagar el coste de maná de los hechizos que lances.

- La habilidad del Puño de los soles es un coste alternativo para lanzar un hechizo. No puedes combinar esto con otros costes alternativos, como el de retrospectiva. Puedes pagar costes adicionales, como estímulo, además de su coste alternativo.
 - Si aplicas el coste alternativo del Puño de los soles a un hechizo con {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si lanzas un hechizo que se puede lanzar usando maná de cualquier color, puedes lanzarlo pagando el coste alternativo del Puño de los soles y usar maná de cualquier color para cubrir ese coste.
-

Resonador estriónico

{2}

Artefacto

{2}, {T}: Copia la habilidad disparada objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”.
 - El Resonador estriónico hace objetivo a una habilidad disparada que se disparó y está en la pila, y crea otra copia de esa habilidad en la pila. No hace que ningún objeto gane una habilidad.
 - La fuente de la copia es la misma que la fuente de la habilidad original.
 - Si la habilidad disparada es modal (o sea, si dice “Elige uno.” o algo parecido), el modo se copia y no puede cambiarse.
 - Si la habilidad disparada divide el daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos (como, por ejemplo, la habilidad del Engendro de Bogardan), la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
 - Todas las elecciones realizadas cuando la habilidad disparada se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva. Si la habilidad disparada te pide pagar un coste (como la del Trasgo frenético), pagas el coste de la copia.
 - Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por la habilidad disparada y por la copia. Por ejemplo, si la habilidad de entra al campo de batalla del Cazador de demonios es copiada y se exilian dos criaturas, ambas regresan cuando el Cazador de demonios deje el campo de batalla.
 - En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si se copia la habilidad de entra al campo de batalla del Arcanista de élite, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los valores de maná de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.
-

Saqueador despiadado

{3} {B}

Criatura — Pirata humano

1/4

Siempre que otra criatura que controlas muera, crea una ficha de Tesoro.

- Si otra criatura que controlas muere al mismo tiempo que el Saqueador despiadado, obtendrás un Tesoro.
-

Sello arcano

{2}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante.

- Si tienes dos comandantes, la habilidad agrega un maná de cualquier color en sus identidades de color combinadas.
 - Si tu comandante es una carta sin colores en su identidad de color, la habilidad del Sello arcano no produce maná. No produce {C}.
 - Si no tienes un comandante, la habilidad del Sello arcano no produce maná.
-

Tanque mímico

{3}

Artefacto

Estampa — Siempre que una criatura que no sea ficha muera, puedes exiliar esa carta. Si lo haces, regresa cada una de las otras cartas exiliadas con el Tanque mímico al cementerio de su propietario.

{3}, {T}: Crea una ficha que es una copia de una carta exiliada con el Tanque mímico. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final.

- La habilidad de estampa se disparará siempre que una criatura que no sea ficha vaya a cualquier cementerio desde el campo de batalla, no solo a tu cementerio.
- Exiliar la carta en cuanto la primera habilidad se resuelve es opcional. Si eliges no exiliarla o si no puedes exiliarla porque la carta de alguna manera dejó el cementerio antes de que la habilidad se resuelva, la habilidad no hace nada en cuanto se resuelve. Las cartas exiliadas en ese momento por el Tanque mímico permanecen en el exilio.
- Si varias criaturas que no sean fichas van a los cementerios de sus propietarios desde el campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de estampa se disparará esa misma cantidad de veces. Pones las habilidades disparadas en la pila en cualquier orden, por lo que determinarás en qué orden se resuelven. Sin embargo, dado que exiliar esas cartas es opcional y que elegir exiliar una carta de esta manera hace que las cartas exiliadas anteriormente regresen a los cementerios de sus propietarios, normalmente el orden no importa: como mucho una de esas cartas acabará exiliada y el resto irá a los cementerios correspondientes.
- Puedes exiliar una carta que no sea criatura con la primera habilidad del Tanque mímico. Por ejemplo, si un artefacto que no sea ficha que se convirtió en una criatura va a un cementerio desde el campo de batalla, la primera habilidad del Tanque mímico se dispara y puedes exiliar esa carta.

- La ficha creada por la segunda habilidad será una copia de la carta que es exiliada con el Tanque mímico en el momento en que la habilidad se resuelva. Puede que no sea la misma carta que se exilió con el Tanque mímico en el momento en que se activó la habilidad y puede que no sea una carta de criatura.
- Si la ficha es una copia de una carta que no sea criatura, seguirá teniendo la habilidad de prisa, pero eso no importará a menos que esa ficha se convierta en una criatura de alguna manera.
- Puedes activar la segunda habilidad incluso si no se exilió ninguna carta con el Tanque mímico. Si no se exilió ninguna carta con el Tanque mímico para cuando la habilidad se resuelve, no se creará ninguna ficha.
- Si la carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la carta exiliada se disparará cuando la ficha se ponga en el campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entra al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la carta exiliada también funcionará.
- La ficha se exilia al comienzo del próximo paso final sin importar quién la controla en ese momento, si la carta exiliada sigue exiliada en ese momento o si el Tanque mímico sigue en el campo de batalla en ese momento.
- Si la segunda habilidad del Tanque mímico se activa durante el paso final de un turno, la ficha se exiliará al comienzo del paso final del siguiente turno.
- Si la ficha se exilia cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve (quizá debido a Reprimir), permanece en el campo de batalla de forma indefinida y sigue teniendo la habilidad de prisa.
- Si un permanente combinado muere y dispara la habilidad disparada del Tanque mímico, las dos cartas que lo componen se exilian. En cuanto la segunda habilidad del Tanque mímico se resuelve, su controlador elige una de esas cartas para crear una ficha que la copie.
- Si la criatura que muere es una carta de instantáneo o de conjuro que se manifestó, es posible que el Tanque mímico exilie una carta que no sea permanente. No puedes crear una ficha que es una copia de una carta que no sea permanente. En este caso, no se crea ninguna ficha.

Trasios, héroe tritónido

{G} {U}

Criatura legendaria — Hechicero tritón

1/3

{4}: Adivina 1, luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, ponla en el campo de batalla girada. De lo contrario, roba una carta.

Camarada.

- Ningún jugador puede realizar otra acción mientras resuelves la habilidad activada.
- La carta que no sea tierra que muestres será la carta que robas.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.

- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.

Vampiro de Méfidros

{4} {B} {B}

Criatura — Vampiro

3/4

Vuela.

Cada criatura que controlas es un Vampiro además de sus otros tipos de criatura y tiene “Siempre que esta criatura haga daño a una criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura”.

- La habilidad disparada que el Vampiro de Méfidros otorga a cada criatura que controlas se dispara por cualquier tipo de daño hecho a cualquier criatura, no solo por el daño de combate.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *LAS CAVERNAS* *PERDIDAS DE IXALAN:*

Almirante Azófar, la Inhundible

{2} {U} {B} {R}

Criatura legendaria — Pirata humano

3/3

Cuando la Almirante Azófar, la Inhundible entre al campo de batalla, muele cuatro cartas.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes regresar la carta de criatura Pirata objetivo de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. Tiene una fuerza y resistencia base de 4/4. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.)*

- El efecto de la Almirante Azófar, la Inhundible sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura regresada a números específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura regresada de algún otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.

Altar de los desdichados

{2} {B}

Artefacto

Cuando el Altar de los desdichados entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura que no sea ficha. Si lo haces, roba X cartas y luego mueve X cartas, donde X es la fuerza de esa criatura.

Elaborar con una o más criaturas {2} {B} {B}.

{2} {B}: Regresa el Altar de los desdichados de tu cementerio a tu mano.

////

Mole ósea de desdichados

Criatura — Horror esqueleto

/

Tanto la fuerza como la resistencia de la Mole ósea de desdichados son iguales a la fuerza total de las cartas exiliadas usadas para elaborarla.

La Mole ósea de desdichados tiene la habilidad de volar mientras una carta exiliada usada para elaborarla tenga la habilidad de volar. Lo mismo sucede con las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, protección, alcance, arrollar y vigilancia.

- Si cualquiera de las cartas exiliadas tiene una habilidad que define características que defina su fuerza y/o resistencia, esa habilidad se aplicará. Por ejemplo, si usaste las Almas de los perdidos para elaborar la Mole ósea de desdichados, su fuerza y resistencia mientras están en el exilio se determinan por la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio, y la fuerza y resistencia de la Mole ósea de desdichados cambiarán a medida que cambie la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio. Si la habilidad que define características no puede aplicarse, usa 0.

Ancla de mano

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de amenaza.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, roba dos cartas. Luego descarta dos cartas a menos que descartes una carta de Pirata.

Equipar {2}. Te cuesta {2} menos activar esta habilidad si tienes una o menos cartas en la mano.

- Puedes descartar una carta de Pirata o dos cartas que pueden ser o no ser Piratas. Si realmente quieres, puedes descartar dos cartas de Pirata (la Almirante Azófar no lo olvidará).
-

Bailarín de la niebla

{4}{U}

Criatura — Hechicero tritón

3/3

Vuela.

Los otros Tritones que controlas obtienen +1/+0 y tienen la habilidad de volar.

Replicar {5}{U}{U}. (*{5}{U}{U}*), *exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.*)

- Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad. Una vez anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
- Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
- Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.
- Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que tampoco tiene por qué atacar en ese caso.
- Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador, planeswalker o batalla, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.
- Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

Bombarderos de andanadas

{2}{R}

Criatura — Pirata trasgo

2/2

Amenaza, prisa.

Alardear — Sacrificar otra criatura o artefacto: Los Bombarderos de andanadas hacen una cantidad de daño igual a 2 más el valor de maná del permanente sacrificado a cualquier objetivo. (*Activa esto solo si esta criatura atacó este turno y solo una vez cada turno.*)

- Una habilidad de alardear se puede activar en cualquier momento después de que la criatura con esa habilidad sea declarada como atacante. Esto puede ser antes de que se declaren bloqueadoras, después de que se declaren bloqueadoras pero antes de que se haga daño de combate, durante el combate después de que se haga el daño de combate, durante la fase principal poscombate, durante el paso final o, en algunos casos poco habituales, durante el paso de limpieza.

- Si no es tu turno y ganas el control de una criatura con la habilidad de alardear después de que esa criatura ataque, puedes activar la habilidad de alardear de esa criatura si no se activó aún ese turno.
- Si una criatura con la habilidad de alardear se pone en el campo de batalla atacando, no fue declarada como criatura atacante. Su habilidad de alardear no puede activarse ese turno.
- Si un efecto agrega fases de combate adicionales a un turno y una criatura con la habilidad de alardear ataca más de una vez durante ese turno, su habilidad de alardear solo se sigue pudiendo activar una vez.
- La cara posterior de una carta de dos caras no tiene coste de maná. Un permanente de dos caras con la cara posterior boca arriba tiene un valor de maná igual al valor de maná de su cara frontal.

Cantante de ríos raudos

{1}{G}{U}

Criatura — Chamán tritón

3/2

Destello.

Cuando el Cantante de ríos raudos entre al campo de batalla, pon un contador de escudo sobre otra criatura objetivo que controlas. *(Si fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.)*

Puedes lanzar los hechizos de Tritón como si tuvieran la habilidad de destello.

- Los contadores de escudo no evitan que los jugadores sacrifiquen criaturas.
- Remover un contador de escudo de esta manera no es lo mismo que regenerar una criatura.
- Si un permanente que fuera a recibir daño tiene más de un contador de escudo sobre él, se previene ese daño y solo se remueve un contador de escudo.
- Si un permanente con un contador de escudo sobre él recibe daño que no se puede prevenir, se hará ese daño y se removerá un contador de escudo igualmente.
- Una criatura con un contador de escudo sobre ella puede ser destruida igualmente por acciones basadas en estado si tiene una cantidad de daño marcado sobre ella igual a su resistencia o si recibió daño que no se puede prevenir de una fuente con la habilidad de toque mortal.
- “Escudo” no es una habilidad que tengan las criaturas y los contadores de escudo no son contadores de palabra clave. Si una criatura con un contador de escudo pierde sus habilidades, el contador de escudo la seguirá protegiendo de forma normal.

Carmen, huesteceleste cruel
{3}{W}{B}
Criatura legendaria — Soldado vampiro
2/2

Vuela.

Siempre que un jugador sacrifique un permanente, pon un contador +1/+1 sobre Carmen, huesteceleste cruel y ganas 1 vida.

Siempre que Carmen ataque, regresa hasta una carta de permanente objetivo con valor de maná menor o igual que la fuerza de Carmen de tu cementerio al campo de batalla.

- Si se sacrifica un permanente para pagar un coste de un hechizo o habilidad, la segunda habilidad de Carmen, huesteceleste cruel se resolverá antes que ese hechizo o habilidad. En cambio, si se sacrifica un permanente durante la resolución de un hechizo o habilidad, ese hechizo o habilidad acabará de resolverse antes de que la segunda habilidad de Carmen, huesteceleste cruel vaya a la pila.
- Si sacrificas a Carmen, huesteceleste cruel, su segunda habilidad se disparará igualmente.
- Si otro efecto hace que la fuerza de Carmen, huesteceleste cruel sea menor que el valor de maná de la carta objetivo en cuanto su última habilidad intente resolverse, el objetivo será ilegal. No regresarás la carta objetivo al campo de batalla.

Conquistador carismático
{1}{W}
Criatura — Soldado vampiro
2/2

Vigilancia.

Siempre que un artefacto o criatura entre al campo de batalla enderezado y bajo el control de un oponente, ese oponente puede girar ese permanente. Si no lo hace, creas una ficha de criatura Vampiro blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

- Si el permanente se gira en cuanto la habilidad se resuelve, el oponente no puede elegir girarlo, por lo que crearás una ficha de Vampiro. De manera similar, si ya no está en el campo de batalla en cuanto la habilidad se resuelve, no puede elegir girarlo, así que crearás una ficha de Vampiro.

Coro redentor
{2}{W}{W}
Criatura — Clérigo vampiro
3/3

Vínculo vital.

Aquelarre — Siempre que el Coro redentor entre al campo de batalla o ataque, si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas, regresa la carta de permanente objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- Para que tres criaturas tengan fuerzas distintas, cada una de sus fuerzas debe ser diferente. Una criatura 1/1, una criatura 2/1 y otra criatura 2/1 no son tres criaturas con fuerzas distintas, aunque ambas criaturas 2/1 tengan una fuerza distinta con respecto a la criatura 1/1.
- Debes controlar tres o más criaturas con fuerzas distintas en cuanto la habilidad de aquellar se dispare y en cuanto la habilidad intente resolverse. No obstante, no tiene por qué ser el mismo conjunto de criaturas en ambos casos.

Don Andrés, el renegado

{1}{U}{B}{R}

Criatura legendaria — Pirata vampiro

4/3

Cada criatura que controlas pero de la que no eres propietario obtiene +2/+2, tiene las habilidades de amenaza y toque mortal y es un Pirata además de sus otros tipos.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura del que no seas propietario, crea dos fichas de Tesoro giradas.

- El jugador que crea una ficha es su propietario.
- El propietario de una copia de un hechizo es el jugador que la controlaba cuando fue a la pila.

Duelo de garras

{1}{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a otra criatura objetivo. Si se hace daño sobrante de esta manera, descubre X, donde X es ese daño sobrante. *(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con ese valor de maná o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado en la criatura.

El cofre de la capitana siniestra

{3}{B}

Artefacto legendaria

{T}: Escruta 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

{T}: Hasta el final del turno, cada carta de criatura en tu cementerio gana “Escapatoria—{3}{B}, exiliar otras cuatro cartas de tu cementerio”. *(Puedes lanzar una carta con la habilidad de escapatoria desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

- El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
- Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.
- Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo con la habilidad de escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.

Estalactita rica en minerales

{1} {R}

Artefacto

{T}: Agrega {R}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro.

Elaborar con cuatro o más cartas de instantáneo y/o de conjuro rojas {3} {R} {R}. (*{3} {R} {R}, exiliar este artefacto, exiliar las cuatro o más cartas de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.*)

////

Catalizador de cosmio

Artefacto

{1} {R}, {T}: Elige al azar una carta exiliada usada para elaborar el Catalizador de cosmio. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná.

- Eliges si quieres lanzar la carta exiliada en cuanto la habilidad activada del Catalizador de cosmio se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Francisco, merodeador de mal agüero

{1} {B}

Criatura legendaria — Pirata ave

0/1

Vuela.

Francisco, merodeador de mal agüero no puede bloquear.

Siempre que uno o más Piratas que controlas hagan daño a un jugador, Francisco explora.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

- Si uno o más Piratas que controlas hacen daño a varios jugadores a la vez (por ejemplo, en combate o con una habilidad como la de la Tripulación de rayocañón), la habilidad de Francisco, merodeador de mal agüero se dispara una vez por cada uno de esos jugadores.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.

Glifoandante ilustre

{4} {W}

Criatura artefacto — Gólem

2/2

Ascender. (*Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.*)

Las otras criaturas artefacto que controlas obtienen +2/+2 mientras tengas la bendición de la ciudad.

Al comienzo de cada mantenimiento, crea una ficha de criatura artefacto Gnomos incolora 1/1.

- Si lanzas un hechizo con la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad hasta que se resuelva. Los jugadores pueden responder a ese hechizo intentando cambiar si obtienes la bendición de la ciudad.

- Una vez que tienes la bendición de la ciudad, la tienes durante el resto del juego, incluso si pierdes el control de todos o algunos de tus permanentes. La bendición de la ciudad no es un permanente en sí misma y no puede ser removida por ningún efecto.
- Un permanente es cualquier objeto en el campo de batalla, incluidas las fichas y las tierras. Los hechizos (cartas en la pila) y los emblemas no son permanentes.
- Si controlas diez permanentes, pero no controlas un permanente o un hechizo que se resuelva y te otorgue la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad. Por ejemplo, si controlas diez permanentes, pierdes el control de dos de ellos y luego lanzas el Glifoandante ilustre, no tendrás la bendición de la ciudad.
- Si tu décimo permanente entra al campo de batalla y luego un permanente deja el campo de batalla inmediatamente después (probablemente debido a la “regla de leyendas” o a que sea una criatura con 0 de resistencia), obtienes la bendición de la ciudad antes de que deje el campo de batalla.
- En un permanente, la habilidad de ascender no es una habilidad disparada y no usa la pila. Los jugadores pueden responder a un hechizo que fuera a darte tu décimo permanente, pero no pueden responder al hecho de que obtengas la bendición de la ciudad una vez que controlas ese décimo permanente. Esto significa que, si tu décimo permanente es una tierra que juegas, los jugadores no pueden responder antes de que obtengas la bendición de la ciudad.

Hakbal, el Alma Creciente

{2}{G}{U}

Criatura legendaria — Explorador tritón

3/3

Al comienzo del combate en tu turno, cada criatura

Tritón que controlas explora. *(Muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre la criatura que explora y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.)*

Siempre que Hakbal, el Alma Creciente ataque, puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano. Si no lo haces, roba una carta.

- Cada una de tus criaturas Tritón explorará durante la resolución de la primera habilidad de Hakbal, el Alma Creciente. Los jugadores no podrán responder entre las exploraciones.
- Si controlas varios Tritones, eliges en qué orden exploran. Debe quedar claro qué Tritón explora antes de que muestres cartas.

Hierofante de Elenda

{2}{W}

Criatura — Clérigo vampiro

1/1

Vuela.

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre la Hierofante de Elenda.

Cuando la Hierofante de Elenda muera, crea X fichas de criatura Vampiro blancas 1/1 con la habilidad de vínculo vital, donde X es su fuerza.

- La segunda habilidad de la Hierofante de Elenda se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas se ganaron.
- Si la Hierofante de Elenda recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su segunda habilidad a tiempo para salvarla.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la segunda habilidad de la Hierofante de Elenda se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la segunda habilidad de la Hierofante de Elenda solo se dispara una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la segunda habilidad de la Hierofante de Elenda, por mucho que aumente el total de vidas de tu equipo.

Historiadora de Raizprofunda

{3}{G}

Criatura — Druida tritón

3/3

Las cartas de Tritón y Druida en tu cementerio tienen la habilidad de desandar. *(Puedes lanzar cartas con la habilidad de desandar desde tu cementerio descartando una carta de tierra además de pagar sus otros costes.)*

- Si se contrarresta un hechizo que lanzas con la habilidad de desandar, esa carta regresa a tu cementerio. Puedes usar la habilidad de desandar para volver a lanzarla.

Huevo de dinosaurio

{1}{G}

Criatura — Huevo dinosaurio

0/3

Evolucionar. *(Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si la fuerza o la resistencia de esa criatura es mayor que la de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Cuando el Huevo de dinosaurio muera, puedes descubrir X, donde X es su resistencia.

- Cuando se comparan las estadísticas de las dos criaturas para la habilidad de evolucionar, se compara siempre fuerza con fuerza y resistencia con resistencia.
- Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, compara su fuerza y resistencia con la fuerza y resistencia de la criatura con la habilidad de evolucionar. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad de evolucionar no se disparará.
- Si la habilidad de evolucionar se dispara, la comparación de estadísticas sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad no hará nada. Si la criatura que entró al campo de batalla deja el campo de batalla antes de que la habilidad de

evolucionar intente resolverse, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez para comparar las estadísticas.

- Si varias criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de evolucionar puede dispararse varias veces, pero la comparación de estadísticas tendrá lugar cada vez que una de esas habilidades intente resolverse. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y dos criaturas 3/3 entran al campo de batalla, la habilidad de evolucionar se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá y pondrá un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Cuando la segunda habilidad intenta resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva es mayor que la de la criatura con la habilidad de evolucionar, así que la habilidad no hace nada.
- Varias copias de la habilidad de evolucionar se disparan por separado y, como en el punto anterior, la comparación de estadísticas para cada una tiene lugar de forma independiente cuando intentan resolverse.
- Al comparar las estadísticas cuando la habilidad de evolucionar se resuelve, puede que la estadística más alta sea primero la fuerza y luego la resistencia, o viceversa. Si esto sucede, la habilidad se resolverá igualmente y pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y una criatura 1/3 entra al campo de batalla bajo tu control, su resistencia es mayor, por lo que la habilidad de evolucionar se disparará. En respuesta a ello, la criatura 1/3 obtiene +2/-2. Cuando el disparo de la habilidad de evolucionar intente resolverse, su fuerza será mayor. Pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar.

Imitador crestasolar

{2} {G}

Criatura — Dinosaurio

3/3

Siempre que el Imitador crestasolar ataque, puedes hacer que se convierta en una copia de otro Dinosaurio objetivo que controlas, excepto que su nombre es Imitador crestasolar y tiene esta habilidad.

- El Imitador crestasolar copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original, con las excepciones detalladas (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
 - Si el Imitador crestasolar copia una criatura legendaria, el Imitador crestasolar también será legendario, pero, como se seguirá llamando Imitador crestasolar, la “regla de leyendas” no hará que ninguna de las dos cartas vaya al cementerio.
 - Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, el Imitador crestasolar se convierte en una copia de lo que sea que esté copiando esa criatura.
 - Si la criatura copiada es una ficha, el Imitador crestasolar copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó la ficha. Copiar una ficha no hace que el Imitador crestasolar sea una ficha. De manera similar, si el Imitador crestasolar es una ficha, copiar un permanente que no sea ficha no hace que deje de ser una ficha.
-

Instructor afluente

{3}{G}

Criatura — Chamán tritón

4/4

Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella muera, roba una carta.

- La habilidad de mentor compara dos veces la fuerza de la criatura con la habilidad de mentor con la de la criatura objetivo: una vez en cuanto la habilidad disparada va a la pila y otra vez en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si quieres aumentar la fuerza de una criatura para que su habilidad de mentor pueda hacer objetivo a una criatura más grande, el último momento que tienes para hacerlo es durante el paso de inicio del combate.
- Si la fuerza de la criatura objetivo ya no es inferior a la de la criatura atacante en cuanto la habilidad se resuelve, mentor no agrega un contador +1/+1. Por ejemplo, si dos criaturas 3/3 con la habilidad de mentor atacan y ambas habilidades de mentor hacen objetivo a la misma criatura 2/2, la primera en resolverse pondrá un contador +1/+1 sobre ella y la segunda no hará nada.
- Si una criatura con la habilidad de mentor deja el campo de batalla mientras la habilidad de mentor está en la pila, usa su fuerza tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si la criatura objetivo tiene menos fuerza.

La Indómita

{2}{U}{U}

Artefacto legendario — Vehículo

6/6

Arrolla.

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

Tripular 3.

Puedes lanzar La Indómita desde tu cementerio mientras controles tres o más Piratas y/o Vehículos girados.

- El permiso de lanzamiento que otorga la última habilidad de La Indómita no cambia en qué momento puedes lanzarla desde tu cementerio.
 - Deberás pagar igualmente los costes de La Indómita cuando la lances desde tu cementerio.
 - Si La Indómita es contrarrestada o muere después de ser lanzada desde tu cementerio, regresa al cementerio. Se puede volver a lanzar de esta manera más adelante.
 - Cuando empiezas a lanzar un hechizo desde tu cementerio, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de lanzar el hechizo.
 - Solo los Piratas y Vehículos girados cuentan para el permiso de lanzamiento de la última habilidad de La Indómita.
 - La Indómita verifica si controlas tres o más Piratas y/o Vehículos girados solo cuando empiezas a lanzarla. Una vez que empieces a lanzar La Indómita desde tu cementerio, no importa lo que les ocurra a los Piratas y/o Vehículos girados que controlas.
-

Maravillas antiguas

{G}{G}

Conjuro

Descender 8 — Cuando lances este hechizo, si hay ocho o más cartas de permanente en tu cementerio, copia este hechizo dos veces. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

Regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano. Exilia las Maravillas antiguas.

- La habilidad disparada se resolverá antes que las Maravillas antiguas. Si las Maravillas antiguas son contrarrestadas en respuesta a su propia habilidad disparada, copiarás igualmente las Maravillas antiguas dos veces.

Marcha de los canonizados

{X}{W}{W}

Encantamiento

Cuando la Marcha de los canonizados entre al campo de batalla, crea X fichas de criatura Vampiro blancas 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

Al comienzo de tu mantenimiento, si tu devoción al blanco y al negro es de siete o más, crea una ficha de criatura Demonio Vampiro blanca y negra 4/3 con la habilidad de volar.

- Tu devoción a dos colores es la cantidad de símbolos de maná entre los costes de maná de los permanentes que controlas que son del primer color, del segundo color o de ambos. Si un efecto cuenta tu devoción a dos colores, un símbolo híbrido que sea de ambos colores se cuenta solo una vez.
 - La última habilidad de la Marcha de los canonizados se disparará solo si tu devoción al blanco y al negro es de siete o más al comienzo de tu mantenimiento. Cuando la habilidad disparada intente resolverse, si tu devoción al blanco y al negro es menor que siete, la habilidad no hará nada.
 - Los símbolos de maná incoloro y genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
 - Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
 - Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná pireziano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
 - Si pones un Aura sobre un permanente de un oponente, sigues teniendo el control del Aura y los símbolos de maná en su coste de maná cuentan para tu devoción.
 - La cara posterior de un permanente de dos caras que se transforma no tiene coste de maná. Los símbolos de maná de la cara frontal de un permanente de dos caras que se transforma no cuentan para tu devoción a ningún color mientras está en el campo de batalla con la cara posterior boca arriba.
-

Negociadora de la Flota Tempestuosa

{2}{U}

Criatura — Pirata sirena

2/2

Vuela.

Parlamentar — Siempre que la Negociadora de la Flota Tempestuosa ataque, cada jugador muestra la primera carta de su biblioteca. Por cada carta que no sea tierra mostrada de esta manera, creas una ficha de Mapa. Luego cada jugador roba una carta. *(Una ficha de Mapa es un artefacto con "{I}, {T}, sacrificar este artefacto: La criatura objetivo que controlas explora. Activa esto solo como un conjuro".)*

- Excepto en algunos casos muy infrecuentes, la carta que muestra cada jugador será la que robe.
-

Ojo de Ojer Taq

{3}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

Elaborar con dos objetos que compartan un tipo de carta {6}. *({6}, exiliar este artefacto, exiliar los dos objetos de entre otros permanentes que controlas y/o cartas de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.)*

////

Observatorio de la cúspide

Artefacto

El Observatorio de la cúspide entra al campo de batalla girado. En cuanto entre, elige un tipo de carta que compartan dos cartas exiliadas usadas para elaborarlo.

{T}: El próximo hechizo del tipo elegido que lances este turno se puede lanzar sin pagar su coste de maná.

- Los tipos de carta que pueden aparecer en un juego normal de *Magic* son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal (un tipo de carta que se encuentra en cartas más antiguas). No se pueden elegir supertipos como nevado y básica. Tampoco se pueden elegir subtipos como Ave, Equipo y Bosque. Se puede elegir el tipo tierra, pero no es muy buena idea.
-

Ondas de potencial

{1}{U}

Instantáneo

Prolifera, luego elige cualquier cantidad de permanentes que controlas sobre los que se puso un contador de esta manera. Esos permanentes salen de fase. *(Para proliferar, elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga. Trata a los permanentes que salieron de fase y a cualquier objeto anexo a ellos como si no existiesen hasta el próximo turno de su controlador.)*

- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
 - No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
 - Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
 - Una habilidad que se dispara “siempre que proliferes” se dispara incluso si no eliges ningún permanente o jugador mientras lo haces.
 - Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.
 - Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
 - Una ficha que salió de fase entra en fase al comienzo del paso de enderezar de su controlador, al igual que lo haría un permanente que no sea ficha.
 - En cuanto una criatura sale de fase, las Auras y Equipos anexados a ella salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase al mismo tiempo que la criatura y seguirán anexados a esa criatura.
 - Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Las criaturas que entran en fase de esta manera pueden atacar y pagar un coste de $\{T\}$ durante ese turno. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.
 - Una criatura atacante o bloqueadora que sale de fase se remueve del combate.
 - Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
 - Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras” ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
 - Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan incluso después de que entren en fase.
-

Orden del Crepúsculo Sacro

{6} {W} {B}

Criatura — Caballero vampiro

5/5

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Vuela, vínculo vital, prisa.

Exaltado. *(Siempre que una criatura que controlas ataque sola, esa criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*

Los otros Vampiros que controlas tienen la habilidad de exaltado.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para convocar un hechizo, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.
- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluidas las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad de exaltado no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.

Pantlaza, Favorito del Sol

{2} {R} {G} {W}

Criatura legendaria — Dinosaurio

4/4

Siempre que Pantlaza, Favorito del Sol u otro Dinosaurio entre al campo de batalla bajo tu control, puedes descubrir X, donde X es la resistencia de esa criatura.

Haz esto solo una vez por turno. *(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con ese valor de maná o menos.*

Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la habilidad se resuelve. Si la criatura dejó el campo de batalla, usa su resistencia tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
 - Una vez que decidas descubrir con la habilidad de Pantlaza, esa habilidad dejará de dispararse hasta el final de ese turno.
-

Pico de paleontología

{2}

Artefacto — Equipo

Siempre que la criatura equipada ataque, roba una carta, luego descarta una carta.

Equipar {1}.

Elaborar con una o más criaturas {5}. (*{5}, exiliar este artefacto, exiliar una o más criaturas que controlas y/o cartas de criatura de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.*)

////

Tocado de dinosaurio

Artefacto — Equipo

Cuando el Tocado de dinosaurio entre al campo de batalla, anéxalo a la criatura objetivo que controlas.

En cuanto el Tocado de dinosaurio se anexe a una criatura, elige una carta de criatura exiliada usada para elaborar el Tocado de dinosaurio.

La criatura equipada es una copia de la última carta elegida.

Equipar {2}.

- Cada vez que el Tocado de dinosaurio se anexe a una criatura, eliges una de las cartas de criatura exiliadas usadas para elaborarlo. Puedes elegir la misma carta que escogiste la última vez que tuviste que elegir.
- La criatura equipada copia exactamente lo que está impreso en la carta exiliada y nada más. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir al exilio.
- Si la carta elegida tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Promesa de Aclazotz

{1} {B}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, puedes sacrificar una criatura que no sea Demonio. Si lo haces, repuebla.

(Crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.)

//ADV//

Renacimiento inmundo

{2} {B}

Conjuro — Aventura

Sacrifica una criatura que no sea Demonio. Si lo haces, crea una ficha de criatura Demonio Vampiro blanca y negra 4/3 con la habilidad de volar.

- Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando repueblas, no ocurrirá nada.
- La nueva ficha de criatura copia las características de la ficha original tal y como las describe el efecto que creó la ficha original.
- La nueva ficha no copia si la ficha original está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, color, etcétera.

- Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entra al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la nueva ficha también funcionará.
 - Una carta de aventurero es una carta de permanente en cualquier zona excepto la pila, y también mientras está en la pila si no se lanzó como Aventura. Ignora sus características alternativas en esos casos. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, la Promesa de Aclazotz es una carta de encantamiento negra con valor de maná de 2. Mientras está ahí, no puede ser objetivo de un hechizo o habilidad que solo haga objetivo a cartas de instantáneo o de conjuro.
 - Cuando lances un hechizo como Aventura, usa las características alternativas e ignora todas las características normales de la carta. El color del hechizo, su coste de maná, su valor de maná y demás detalles solo se determinan por esas características alternativas. Si el hechizo deja la pila, vuelve a usar sus características normales de inmediato.
 - Si lanzas una carta de aventurero como Aventura, usa solo sus características alternativas para determinar si es legal lanzar ese hechizo. Por ejemplo, si controlas a Johann, aprendiz de hechicero (“Una vez por turno, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro desde la parte superior de tu biblioteca”) y la Promesa de Aclazotz está en la parte superior de tu biblioteca, puedes lanzar el Renacimiento inmundo, pero no la Promesa de Aclazotz.
 - Si un hechizo es lanzado como Aventura, su controlador lo exilia en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario en cuanto se resuelve. Mientras permanezca en el exilio, ese jugador puede lanzarlo como hechizo de permanente. Si un hechizo de Aventura deja la pila de alguna manera que no sea resolviéndose (probablemente porque es contrarrestado o porque no puede resolverse debido a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), esa carta no será exiliada y el controlador del hechizo no podrá lanzarla como permanente más adelante.
 - Si una carta de aventurero termina en el exilio por alguna razón que no sea exiliándose mientras se resuelve, no te dará permiso para lanzarla como hechizo de permanente.
 - Debes seguir igualmente todos los permisos y restricciones sobre cuándo lanzar el hechizo de permanente desde el exilio. Normalmente, solo podrás lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
 - Si un efecto copia un hechizo de Aventura, esa copia es exiliada en cuanto se resuelve. Deja de existir como acción basada en estado; no es posible lanzar la copia como permanente.
 - Un efecto puede referirse a una carta, hechizo o permanente que tenga “una Aventura”. Esto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga un conjunto de características alternativas de carta de aventurero, incluso si no están en uso e incluso si esa carta no se lanzó como Aventura.
 - Si un efecto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga una Aventura, no encontrará un hechizo de instantáneo o de conjuro en la pila que se haya lanzado como Aventura.
 - Si un objeto se convierte en una copia de un objeto que tenga una Aventura, la copia también tiene una Aventura. Si cambia de zona, dejará de existir (si es una ficha) o dejará de ser una copia (si es un permanente que no sea ficha), por lo que no podrás lanzarlo como Aventura.
 - Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir el nombre alternativo de la Aventura. Considera solo las características alternativas para determinar si es procedente elegir ese nombre.
 - Lanzar una carta como Aventura no es lanzarla por un coste alternativo. Los efectos que te permiten lanzar un hechizo por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná pueden permitirte aplicar esos costes a la Aventura.
-

Ráptores iracundos

{4} {R}

Criatura — Dinosaurio

5/5

Arrolla.

Siempre que un Dinosaurio que controlas reciba daño, hace esa misma cantidad de daño a cualquier objetivo que no sea un Dinosaurio.

- “Cualquier objetivo que no sea un Dinosaurio” se refiere a cualquier criatura que no sea Dinosaurio, cualquier planeswalker o batalla, o cualquier jugador (tenga la edad que tenga).
 - Si varias fuentes hacen daño a un Dinosaurio que controlas mientras controlas los Ráptores iracundos, probablemente porque varias criaturas bloquearon ese Dinosaurio, la última habilidad de los Ráptores iracundos solo se dispara una vez.
 - Si un Dinosaurio que controlas recibe daño letal mientras controlas los Ráptores iracundos, la última habilidad de los Ráptores iracundos se dispara igualmente.
 - Si los Ráptores iracundos y uno o más otros Dinosaurios que controlas reciben daño al mismo tiempo, la habilidad de los Ráptores iracundos se dispara por ellos y por cada uno de esos Dinosaurios, independientemente de si los Ráptores iracundos recibieron daño letal.
-

Recolectores picobronce

{3} {W}

Criatura — Dinosaurio

3/4

Cuando los Recolectores picobronce entren al campo de batalla, por cada oponente, exilia hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controla ese jugador hasta que los Recolectores picobronce dejen el campo de batalla.

{X} {W}: Pon la carta objetivo con valor de maná de X exiliada con los Recolectores picobronce en el cementerio de su propietario. Ganas X vidas.

- Si los Recolectores picobronce dejan el campo de batalla antes de que su primera habilidad se resuelva, no se exiliará ninguno de los permanentes objetivo.
 - Las Auras anexadas a los permanentes exiliados irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre los permanentes exiliados dejarán de existir. Cuando las cartas regresen al campo de batalla, serán objetos nuevos sin conexión con las cartas que fueron exiliadas.
 - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
 - Si una carta de permanente exiliada deja el exilio, tal vez debido a la última habilidad de los Recolectores picobronce, no regresará al campo de batalla después de que los Recolectores picobronce dejen el campo de batalla.
-

Sargento de la Legión del Crepúsculo

{1}{B}

Criatura — Soldado vampiro

2/2

Amenaza.

{1}{B}, sacrificar el Sargento de la Legión del

Crepúsculo: Cada criatura Vampiro que no sea ficha que controlas gana la habilidad de persistir hasta el final del turno. *(Cuando muera, si no tenía contadores -1/-1 sobre ella, regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador -1/-1 sobre ella.)*

- Si una carta con la habilidad de persistir se remueve del cementerio después de que muera pero antes de que se resuelva el disparo de la habilidad, no regresará al campo de batalla.
- Una vez que la habilidad de persistir regresa la criatura, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras que estuvieran anexadas a ella no regresarán al campo de batalla. Los Equipos que estuvieran anexados a ella permanecerán desanexados. Los contadores que tuviera sobre ella no se pondrán sobre la criatura nueva.
- Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de esos tipos de contadores sobre ella. La habilidad de persistir de una criatura puede traerla de vuelta de nuevo si sus contadores -1/-1 se removieron de esta manera.
- Si una criatura con la habilidad de persistir que tiene contadores +1/+1 sobre ella recibe suficientes contadores -1/-1 para ser destruida por daño letal o puesta en el cementerio de su propietario por tener 0 o menos de resistencia, la habilidad de persistir no se disparará y la carta no regresará al campo de batalla. Eso es porque la habilidad de persistir verifica la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, y en ese momento todavía tenía contadores -1/-1 sobre ella.

Símbolo del progenitor

{3}

Artefacto

En cuanto el Símbolo del progenitor entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{T}: El próximo hechizo del tipo elegido que lances este turno se puede lanzar como si tuviera la habilidad de destello.

- Si el Símbolo del progenitor está en el campo de batalla de alguna manera sin un tipo elegido, su última habilidad no hará nada.
-

Tetzin, campeón gnomo

{U} {R} {W}

Criatura artefacto legendaria — Gnomo

2/2

Siempre que Tetzin u otro artefacto de dos caras entre al campo de batalla bajo tu control, muele tres cartas.

Puedes poner en tu mano una carta de artefacto de entre ellas.

Elaborar con seis artefactos {4}. (*{4}*, *exiliar este artefacto, exiliar los seis artefactos de entre otros permanentes que controlas y/o cartas de tu cementerio: Regresa esta carta transformada bajo el control de su propietario. Activa la habilidad de elaborar solo como un conjuro.*)

////

El Coloso Dorado

Criatura artefacto legendaria — Gnomo

6/6

Vigilancia, arrolla.

Siempre que El Coloso Dorado entre al campo de batalla o ataque, transforma hasta un otro artefacto de dos caras objetivo que controlas. Crea dos fichas de criatura artefacto Gnomo incoloras 1/1.

- Puedes hacer objetivo a cualquier artefacto de dos caras que controlas con la habilidad disparada de El Coloso Dorado, pero solo se pueden transformar las cartas de dos caras que se transforman y las fichas que se transforman. Elegir un artefacto representado por una carta de dos caras modal (por ejemplo, el Caldero pestilente de *Strixhaven*) no hará que ese permanente se transforme.

Tripulación dura de roer

{3} {B}

Criatura — Pirata esqueleto

3/3

Cada otra criatura que controlas que sea un Esqueleto o Pirata obtiene +1/+1.

Siempre que una o más cartas de criatura dejen tu cementerio, crea una ficha de criatura Pirata Esqueleto negra 2/2. (*Esta habilidad solo se dispara desde el campo de batalla.*)

{5} {B}: Regresa la Tripulación dura de roer de tu cementerio al campo de batalla girada.

- Si dos o más cartas de criatura dejen tu cementerio en un único evento, la segunda habilidad de la Tripulación dura de roer solo se disparará una vez. Si dejen tu cementerio en eventos separados, se disparará una vez por cada evento.
 - Resolver la última habilidad de la Tripulación dura de roer no hará que se dispare su segunda habilidad.
-

Vástago de la calamidad

{3}{G}{G}

Criatura — Dinosaurio

5/5

Miríada. *(Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia de esta criatura que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

Siempre que el Vástago de la calamidad haga daño de combate a un jugador, destruye el artefacto o encantamiento objetivo que controla ese jugador.

- El término “jugador defensor” en las reglas de miríada (o cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miríada estuviese atacando, al controlador del planeswalker al que estuviese atacando o al protector de la batalla a la que estuviese atacando en el momento en que la habilidad se resuelve. Si esa criatura ya no está atacando, se refiere al jugador apropiado según a quién o a qué atacó la criatura en último lugar.
- Si el jugador defensor es tu único oponente, no se pone ninguna ficha en el campo de batalla.
- Tú eliges si cada ficha está atacando al jugador o a un planeswalker que controla en cuanto esa ficha se crea. En caso de atacar a un planeswalker, tú eliges a cuál. No puedes hacer que las fichas ataquen a una batalla.
- Aunque las fichas entren al campo de batalla atacando, nunca se declaran como atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán, lo que incluye a la habilidad de miríada de las fichas. En caso de haber cualquier coste asociado a hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a las fichas.
- Todas las fichas entran al campo de batalla al mismo tiempo.
- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más. No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando las fichas entren al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
- Si la habilidad de miríada crea más de una ficha por cada jugador (debido a un efecto como el que crea la Temporada duplicadora), puedes elegir de forma individual para cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.

Wayta, adiestradora prodigiosa

{R}{G}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

1/5

Prisa.

{2}{G}, {T}: La criatura objetivo que controlas lucha contra otra criatura objetivo. Te cuesta {2} menos activar esta habilidad si hace objetivo a dos criaturas que controlas.

Si una criatura que controlas recibe daño y esto hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- La última habilidad de Wayta, adiestradora prodigiosa solo afecta a las habilidades disparadas cuyas condiciones de disparo se refieran específicamente a que se haga daño, como la habilidad otorgada por el Vampiro de Méfidros o la última habilidad de los Ráptores iracundos. No afecta a las habilidades disparadas que fueran a dispararse por el resultado de ese daño. Por ejemplo, si controlas una copia del Compañero de manada de Ajani (“Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre el Compañero de manada de Ajani”) y activas la segunda habilidad de Wayta, adiestradora prodigiosa haciendo objetivo a una criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital y a otra criatura que controlas, la habilidad disparada del Compañero de manada de Ajani solo se disparará una vez.
- La última habilidad de Wayta, adiestradora prodigiosa no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada para cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si de alguna manera controlas dos copias de Wayta, adiestradora prodigiosa, que una criatura que controlas reciba daño hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera copia de Wayta, adiestradora prodigiosa hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente.

Xavier Sal, capitán infestado

{B}{G}{U}

Criatura legendaria — Pirata hongo humano

3/3

{T}, remover un contador de otro permanente que controlas: Repuebla. Activa esto solo como un conjuro.

(Crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.)

{T}, sacrificar otra criatura: Prolifera. Activa esto solo como un conjuro. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando repueblas, no ocurrirá nada.
- La nueva ficha de criatura copia las características de la ficha original tal y como las describe el efecto que creó la ficha original.
- La nueva ficha no copia si la ficha original está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, color, etcétera.
- Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la nueva ficha también funcionará.
- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.

- Una habilidad que se dispara “siempre que proliferes” se dispara incluso si no eliges ningún permanente o jugador mientras lo haces.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

Xolatoyac, la Inundación Risueña

{4} {G} {U}

Criatura legendaria — Serpiente salamandra

6/6

Siempre que Xolatoyac, la Inundación Risueña entre al campo de batalla o ataque, pon un contador de inundación sobre la tierra objetivo. Esa tierra es una Isla además de sus otros tipos mientras tenga un contador de inundación sobre ella.

Al comienzo de tu paso final, endereza cada permanente que controlas con un contador sobre él.

- La tierra sigue siendo una Isla hasta que se remueve el contador de inundación, incluso si Xolatoyac, la Inundación Risueña deja el campo de batalla.
- La tierra conserva todos los tipos de tierra y habilidades que ya tuviese. Una Isla tiene la habilidad “{T}: Agrega {U}”.

©2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, sus logotipos, Magic y los símbolos WUBRGCT son propiedad de Wizards en los EE. UU. y en otros países. Pat. en EE. UU. No. RE 37,957.

© Universal City Studios LLC y Amblin Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.